Globoki internet – globlji od globokega grla

INOVATIVNI JOKER 250

IN CEPELINI

9 771318 461012

JUBILEJNA ŠTEVILKA MAJ '14

SAMO 6.90€

ZRAČNE LADJE DAVNIH DNI
GODZILLA

KIT + GORILA

KDO POMNI SABRE WULFA IN KNIGHT LORE?

PREIZKUSILI SMO SAMSUNGOVE TELEVIZIJSKE KURVE

CALL OF DUTY®
COLLECTOR CONSTRUCTION SETS
MEGA BLOKS®
SERIJA ZA
ZBIRATELJE
CALL OF DUTY
CALL OF DUTY
CALL OF DUTY

SESTAVI SVOJO MISIJO

Call of Duty so kocke za sestavljanje s katerimi lahko sestaviš pristna vozila, čolne, ... Zbirateljske figurice z izjemno artikulacijo telesa in detajli.

Na voljo tudi druge tematike v trgovinah Direndaj, Big Bang in Müller.

ORBICO D.O.O., Verovškova 72, 1000 Ljubljana

Cockta®
USTVARJENA DRUGAČNA
COCKTA
Cockta
ORIGINAL
Neto 0,25 L
USTVARJENA
DRUGAČNA.
ZAME.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 250
maj 2014
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Kavbojc, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je sedenje z nago ritjo na mravljišču! Plus jurja evrov! Urok za doživljenjsko lijavico pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Umivajte si roke po onaniranju. Tudi babe. Hvala.

SOCIALIZIRAJ
www.Joker.si

OZNANILA

Pa smo v 23. letu obstoja. V podporo našemu projektu, ki vas stane le par sekund truda, klikajte na lepe reklamice na naši spletni strani. Vsak dan. Lahko večkrat na dan. Tako bomo od oglaševalcev, ki se do medijev obnašajo precej nepošteno, dobili vsaj kakšen fičnik. Hvala.

IGROVJE, KONZOLEC

The Lego Hobbit 36
Bound by Flame 38
Moebius 39
Warlock 2: The Exiled 40
The Amazing Spider-Man 2 42
Batman: Blackgate 51
Mali za PC 62
Lightning Returns: Final Fantasy XIII 62
Donkey Kong Country: Tropical Freeze 64
2014 FIFA World Cup Brazil 70
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 72
Trials Fusion 74
Child of Light 76
Drkamož 79

LEPI ČLANKI

Jekleni konjiči Azerotha *Vitezi in grdini se bodo poslej spopadali tudi na mopedih!* 14
Reboot Develop 2014 *Obiskali smo razvijalsko konferenco za igre v Zagrebu. Kul!* 24
Beseda Hrvata *Z urednikom hrvatske igrorevije Reboot o tamkajšnji sceni.* 26
Zračne ladje davnih dni *Zapis o zanimivem, a pozabljenem koščku tehnične zgodovine.* 28
Večji od Twitterja *Si lahko mislite, da ima slovenski projekt več uporabnikov od Čivkača?* 53
Kamor pajki ne zlezejo *Kje najeti morilca, kupiti kilo horsa ali stakniti recept za kokakolo?* 56
Televizorske kurve *so televizorske krivulje, beseda pa gre o Samsungovem ukrivljenem TVju.* 59
Redka zgodba *Radi objavljamo spectrumovske slikice. Tokratna prilika je spomin na ekipo Rare.* 66
Godzila, kralj pošasti *Kaj se izvali, če zmešaš gorilo, kita in štamprle plutonija?* 82

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak 5
Uma Turban 34
Črkožer 80
Slikosuk 81
Jokerplov 87
Kražka 88
Štorija 89
Crtič deluks 90

20 VRSTIC

Da rasizem obstaja, je jasno, in redkokdo bi oporekal mnenju, da ga je vedno več. Po eni strani je razlikovanje na podlagi porekla oziroma barve kože stvar žlehtnobe in priročen izgovor, da lahko nekoga popredalčkaš ter se nad njim zneseš. Po drugi pa izhaja iz praktičnih razlogov, kajti včasih je z nekom zaradi njegovega porekla težko shajati. Grdo se sliši, ampak stoodstotno proti rasizmu so običajno tisti, ki niso bili prisiljeni v sobivanje s krepko drugačnimi ljudmi iz dodobra tujih krajev. Kar velja za obe strani, domačo in priseljensko!

A na načelni ravni zaradi grozot, ki so jih prifuknjenci počeli z izgovorom čistoče ras, do rasizma velja ničelna toleranca. Upoštevaje živalske težnje večine ljudi bi rekel, da upravičeno. Tako je v Evropi, ki je izkusila nacistični horor, in v ZDA, kjer je sužnjelastniška preteklost še kako živa. Na rovaš protičrnskih izpadov jo je zato v preteklih tednih skupilo kar nekaj osebkov. Prvi je bil nogometni navijač David Campayo Lleo, ki je na nogometni tekmi temnopoltemu igralcu Barcelone Daniju Alvesu vrgel banano. Alves jo je hladno kot špricer načel, malo pojedel, jo odvrgel in nadaljeval z žogobrcom. UEFA in oblasti so bile bistveno manj neprizadete, saj Lleu grozijo tri leta v čuzi. Taka kazen sicer ne čaka voditelja avtomobilistično-zabavne oddaje Top Gear Jeremyja Clarksona, ki je besedo 'nigger' v znani izštevanki Eeny, meeny, miny, moe le zamomljal in še to ne v eter. So pa ga britanski mediji nemudoma pribili na križ. Tretji 'kukluxklanovec' je lastnik ameriškega košarkaškega moštva LA Clippers Donald Sterling, ki je od svojega dekleta – ironično, mulatke – v posnetem zasebnem pogovoru terjal, naj na srečanja Clippersov ne vodi zamorskih prijateljev. Od lige NBA je skupil kazen 2,5 milijona dolarjev in dosmrtno prepoved prihajanja na tekme, prodati pa naj bi moral tudi klub, ki je zaradi njegovih besed utrpel odhode številnih pokroviteljev.

Prav s Sterlingom je povezan primer iz naše branže, ki je kljub načelnosti malo pretiran. Možak Josh Olin iz Turtle Rock Studios, kjer nastaja večigralska streljanka Evolve, je namreč bogatašu na Twitterju izrazil podporo, rekoč, da je doma lahko rasist, če mu paše. Očitno bi moral držati jezik za zobmi, saj so ga v trenutku odpustili in se od kobajagi nezaslišane izjave distancirali. A lahko rečemo "Nigga PLEASE?" Ups, smo že. **Sneti**

PODPORNIKI

ABC Tour 41
Avtera 51, 61
Big bang 92
Cenex 91
Cockta 3
Goblin 65
Lenovo 11
Mega Bloks 2
Samsung 22
Sisplet 27
VideoTop 15

Na naslovnici je zrakoplov, ki pluje po zraku. Nam se zdi posrečena, kaj pa tebi?

Moje špilreporterstvo se je brez kakršnihkoli pisunskih ali celo novinarskih hotenj pričelo v ranih najstniških letih za Moj mikro. Konec osemdesetih sem se odzval na tistikrat stalni razpis v reviji, privlekel na plan Unisov črkopisni stroj in dvoprstno odtipkal opis nekega zakotnega špila za ZX spectrum. Kot večino ostalih sem ga seveda kupil od bratapirata, pomenljivo imenovanega Satansoft. Pri ustvarjanju besedil sem poleg mehanike uporabljal še nekaj malega kemične tehnologije, takisto danes izumrte kot dodo. Indigo papir mi je rabil za backup oziroma varnostno kopijo, dočim so bili edigs lističi analogna ustreznica brisalke. Ker je imel lektor z mojimi osnovnošolskimi besedili precej dela, preden so šla k črkostavcu, zato sem moral za njegove opombe delati dvojne presledke. Nikoli nisem (iz)vedel, ali med vrsticami ali med besedami, zato sem za vsak slučaj počel oboje.

Taistega meseca, ko je izšel prvi Joker, je frišnosti navzlic že padla prva slovenska vlada, Demosova koalicija s Peterletom kot prvim, Janšo kot obrambnim in Bavčarjem kot notranjim ministrom. Državotvorna sloga politikov je trajala celo tretjino mandata, kar bi morali, če ne bi bili tako zaslepljeni s sanjami, vzeti kot zlo slutnjo.

Tipkanje z veliko prazninami sem nato osebno dostavljal v takrat še veličastno Delovo stolpnico. V zameno za moje avtorsko delo, katerega navdahnjenost je primerljiva s teksti na deklaracijah, je založba na fotrov žiro račun nakazala par dinarskih kovačev. Te sem primaknil izkupičku od nabranega starega papirja in preprodaje pasjih bombic ter piksen kokakole na bolšjaku. Kot je veleval običaj, sem za prihranke pri neki sirni branjevki na tržnici kupil marke ali šilinge. Najbrž se veliko Ljubljančanov spomni tistih babušk, ki so izmed jozeljnov vlekle zvitke svetih bankovcev za 100 DEM. Posel jim je tekel, dokler ni postal predsednik vlade SFRJ Ante Marković, ki je odprl legalno menjavo valut. 7 dinarjev za marko, če se ne motim. Jugoslovani smo zelo hitro pokupili vse devize, ki so prišle od posla stoletja, prodaje yugov v ZDA, in federacija je zdrsnila še globlje v gospodarski prepad.

Ja, memoari iz nekega drugega časa in iz neke druge države so kljub idealizirani, morda celo naivni obliki še vedno živi. Naši starši so na plebiscitu decembra 1990 glasovali za osvoboditev izpod beograjskega jarma bratstva i jedinstva, dočim smo se mulci veselili, da bodo z zamenjavo režima na naše police naposled prišli nutella, kinder jajčki, lego kocke, Barbika / Himen in več kot ena vrsta margarine. In so. Eden od produktov zanosa nove države je bila tudi sveža revija za sončno stran računalništva, Joker, ki je ekipno izšla iz očaka Mojega mikra. Prva, nekam bedna dvobarvna številka je izšla pred točno dvaindvajsetimi leti, maja 1992.

Mimogrede, taistega meseca je, frišnosti navzlic že padla prva slovenska vlada, Demosova koalicija s Peterletom kot prvim, Janšo kot obrambnim in Bavčarjem kot notranjim ministrom. Državotvorna sloga politikov je trajala celo tretjino mandata, kar bi morali, če ne bi bili tako zaslepljeni s sanjami, vzeti kot zlo slutnjo. Kako sveža je bila takrat naša lipova dežela na sončni strani Alp, priča podatek, da smo kljub uradni valuti tolarja prvo izdajo revije še vedno prodajali za bone. To so bili nekakšni protobankovci, ki so bolj kot na resen denar spominjali na onega iz Monopolyja. Valvazorji, Vege in Prešerni so prišli šele na jesen, Kobilica in Cankar pa še kasneje.

22 let in 250 številk je za take sorte časopis hvalevreden uspeh, na Slovenskem še toliko večji. Z lojalnim sodelavcem Sergejem sva pri projektu že od samega začetka, kar je takisto spoštljiva doba. Ob jubileju se najbrž pričakuje, da bo izdaja tako ali drugače naphana z obeležji Jokerjeve zgodovine, starimi članki, davnimi fotografijami in sličnimi, često sami sebi namenskimi elementi. Toda najino dolgo pot in s tem hištorijo revije sva oziroma smo na raznolike načine popisali že ob mnogo preteklih okroglostih. Kakršnakoli beseda v to smer bi bilo ponavljanje že ponovljenega.

Gledanja nazaj v Jokerju itak ne manjka. Rubrike Jokerplov, Anali in Rumplkamra so stalnice in nemara v očeh kakšnega mlajšega bralca z retrospektivami celo pretiravamo. Željni kronike računalniškega zabavnika boste morali zategadelj na Stranko prečitat uvodnjake v številkah 100, 150 in 200.

Odveč je poudarjati, kako so igre tehnično napredovale in se iz kockastopiskajočih priložnostnih hecev razvile v pretirano realistične, zasvojljive izkušnje. Itak, da so. A ob gledanju v vzvratno ogledalo področja je videti mnogo več od zgolj tehničnega napredka. Zanimiv fenomen je dvig vrednosti, ki jo dobimo za svoj denar. Današnji špili kljub stalnemu vihanju nosov nad založniškim nategunstvom resnici na ljubo prinašajo več vsebine in igralne količine kot včasih.

Za približno enako ceno, se razume, saj novi naslovi v trgovini koštajo primerljivo onim izpred petnajstih ali tridesetih let. Ene zvrsti so odebelile svoje predstavnike bolj kot druge, toda na pamet mi pride prvi Need for Speed, ki je imel šest avtov in prav toliko prog. Sodobni vsebuje obojega desetkrat več plus večigralstvo in še kaj. Glasbeni album ali film se po drugi plati skozi čas nista baš podaljšala.

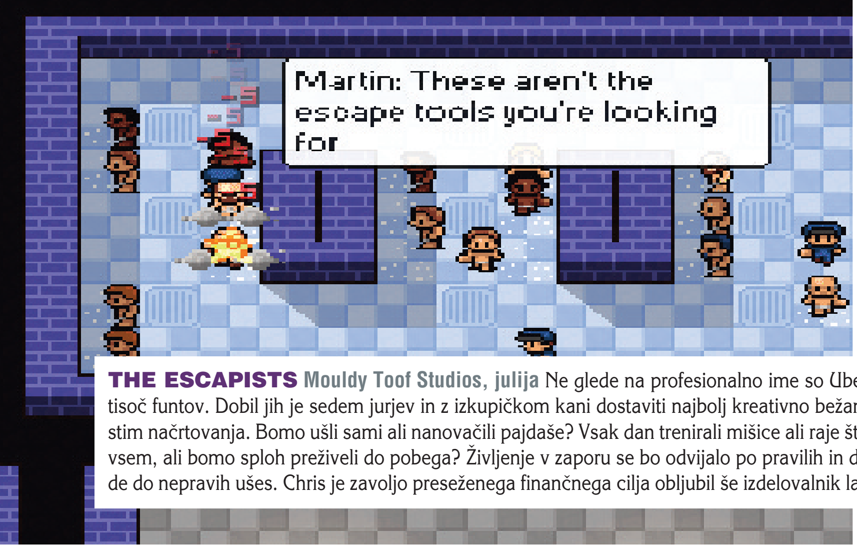
Spremenilo se je še mnogo elementov, začenši z načinom razvoja. V starem veku je bilo treba izdelek pred splovitvijo izpiliti do kraja. Stalna omreženost pa je potuha razvijalcem in polizdelki na policah so redna praksa. Tako avtorji prehitijo konkurenco ali ulovijo nakupovalno mrzlico, nakar pač postopoma flikajo in dodajajo. Očitno jim tega nihče ne zameri, kar se je pokazalo pri SimCityju, ki je postal normalen šele po pol ducata zaplat, a so ga vseeno potržili več milijonov. Špil po novem lahko celo uradno prodajajo v nedokončani izvedbi in ga dodelujejo na podlagi komentarjev skupnosti. Oziroma nafehtajo denar od množic, preden se projekta sploh lotijo. Digitalna distribucija je nadalje omogočila drobižne razširitve in znatno razširila ponudbo, saj se je uveljavil trg manjših, neodvisnih iger. Dandanes dobiš novo igro za pet, deset, dvajset, štirideset ali sedemdeset evrov. Ali kratkomalo zastonj in ti potem znotraj zabave teži z bolj ali manj obveznimi mikrotransakcijami.

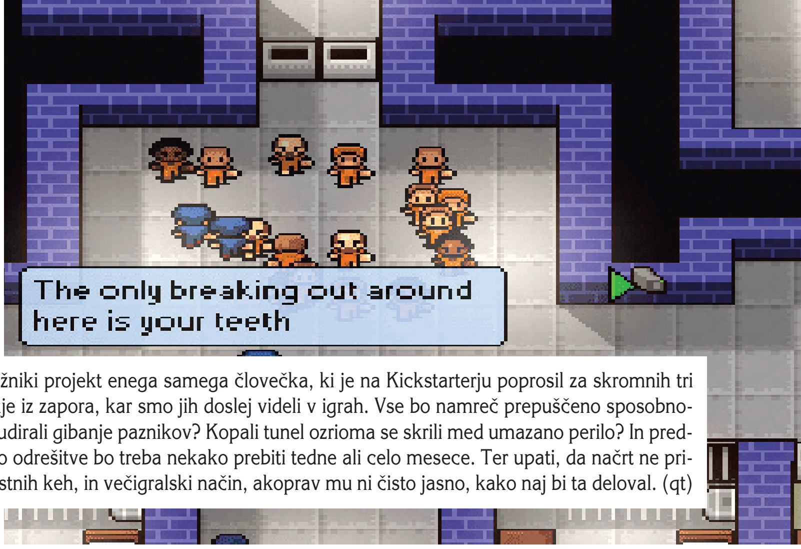
Za igroljuba so vse te možnosti, ki bogatijo njegov hobi, kajpakda dobrodošle. Mnoge igre so zaradi nenehnega razvoja in dopolnjevanja bolj dolgožive. Organizirano in masovno večigranje ter komune, prijateljčki in ačivmenti so dodali nov nivo igralskega udejstvovanja. Internetni servisi so omogočili instantno dostopnost robe. Pojavili so se novi poslovni in vsebinski modeli, recimo udeleženo spremljanje razvoja ali epizodnost. Mobilne platforme nudijo neskončnost igranja kjerkoli, od sekretariata do pouka ...

Z vidika novinarstva, zlasti našega starošolsko-papirnatega, pa so ti sodobni pristopi prejkone ovira. Nenehno nadgrajevanje in patchanje celotnega digitalnega področja, ne zgolj videoiger, je že ena od težav. Mi namreč te možnosti nimamo in ko revija izide, so lahko kakšni očitani felerji špila, programa ali naprave že popravljeni. To naredi recenziranje za zelo nehvaležno početje. Mnoštvo vsakomesečnega igrovja na desetinah sistemov je takisto konkretna težava, prav tako ukvarjanje s free 2 play izdelki, katerih opisovanje terja drugačen pristop. Tam namreč ne gre za nasvet, ali se zadevo splača kupiti, marveč bolj za spodbudo k igranju, ako je špil dober, in za informacijo, kako pošteno je izvedena plačljiva zastonjskost. Enak novinarski izziv so kickstarterjevski projekti, early access, DLCji, MMOji in tisto igrovje, ki je mesece v odprti beti. Kdaj opisati? Ko je naslov javno dostopen? Uradno splovljen? Ali pol leta kasneje, ko je približno pokrpan? Pestrost je postala neobvladljiva in reči vzniknejo ter crknejo celo znotraj enega meseca. Kot na primer Flappy Bird.

Mesečnik seveda ni združljiv z rednim obveščanjem o poslednji novosti, sledenjem zgodbam in popisovanjem slehernega koščka panoge. Spletne strani so po ažurnosti seveda v prednosti. Lahko pa jim tiskan medij parira v kakovosti napisanega. Ne delam si utvar, da smo edini vir informacij in priporočil, kajti zvedav razgledanec se mora ozirati naokoli. A četudi se ob splošnem trendu 'itak je vse na internetu' občasno počutim nekam nemočnega, menim, da Joker kljub obči nizki vrednosti tiskane besede daje s samosvojim pristopom dovolj dodane vrednosti in dostavlja trden povzetek dogajanja. Rad ga počnem. Radi ga počnemo. Zato je moja želja ob novi upihnjeni svečki enostavna: Bog daj četrtstoletnico! (In boljšo državo!)

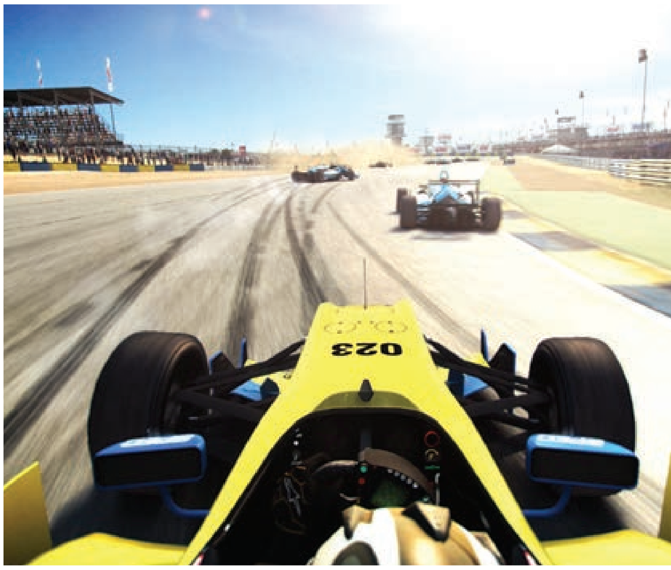
David Tomšič

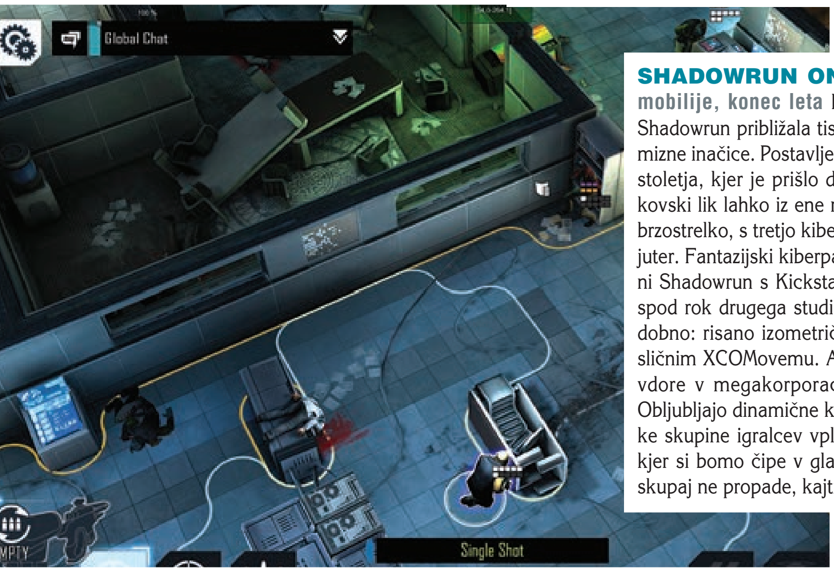




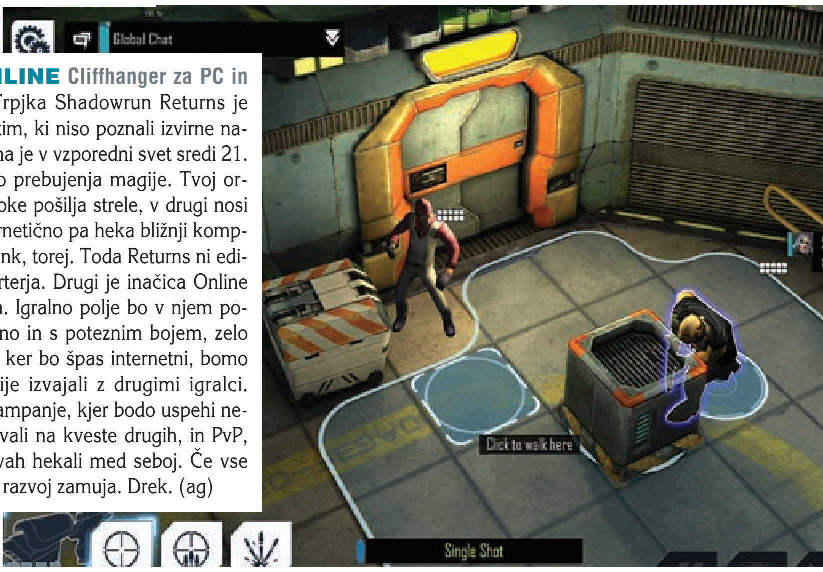
THE ESCAPISTS **Mouldy Toof Studios, julija** Ne glede na profesionalno ime so Ubežniki projekt enega samega človečka, ki je na Kickstarterju poprosil za skromnih tri tisoč funtov. Dobil jih je sedem jurjev in z izkupičkom kani dostaviti najbolj kreativno bežanje iz zapora, kar smo jih doslej videli v igrah. Vse bo namreč prepuščeno sposobnostim načrtovanja. Bomo ušli sami ali nanovačili pajdaše? Vsak dan trenirali mišice ali raje študirali gibanje paznikov? Kopali tunel ozrioma se skrili med umazano perilo? In predvsem, ali bomo sploh preživeli do pobega? Življenje v zaporu se bo odvijalo po pravilih in do odrešitve bo treba nekako prebiti tedne ali celo mesece. Ter upati, da načrt ne pride do nepravih ušes. Chris je zavoljo preseženega finančnega cilja obljubil še izdelovalnik lastnih keh, in večigralski način, akoprav mu ni čisto jasno, kako naj bi ta deloval. (qt)

GRID: AUTOSPORT **Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, 27. junija** Nenavadno, vendar novi Grid ne bo next-gen. Založba tega ne komentira, obljublja pa mnogo več vsebine, kar je bila glavna zamera predhodniku. Omenjajo prek dvajset lokacij s skupno več kot sto progami, med katerimi bodo tako mestne kot zaresne piste tipa Yas Marina, Sepang in Hockenheim. Modusov bo cela vrsta, od vzdržljivostnih dirk prek drifta do razbijaškga derbija. Števila dirkalnikov niso naznanili, bodo pa prisotni tako reli specialke kot bolidi. Na žalost igra vnovič ne kani vsebovati niti enega resničnega tekmovanja. Nekateri dobro pomnimo žlahtnosti prvenstev BTCC, DTM in V8 Supercars iz starih delov serije. Mar je dandanes res tak križ z licencami, da nam vsi strežejo le s ciganskimi golaži? Autosport nadalje vrača kabinski pogled in uvaja bolj verodostojno volaniziranje. Kljub temu igra ne bo simulacija, temveč bo le malo bolj zahtevna od docela arkadnega Grida 2. Velik poudarek bo seveda na večigralstvu, ki bo poleg deljenja izzivov in spletnih lestvic ponujalo združevanje v dirkaške klube ter streglo z vsakotedenskimi dogodki. Upamo, da bodo sankcionirali goljufivo zaviranje v riti spredaj vozečih. (lf)

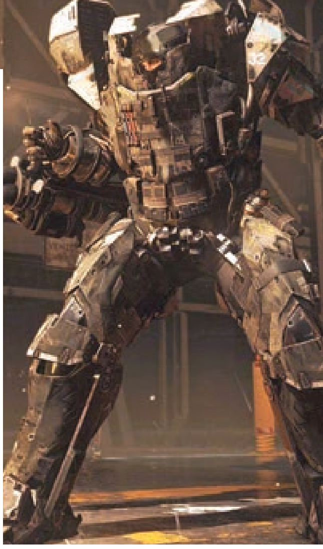




SHADOWRUN ONLINE **Cliffhanger za PC in mobilije, konec leta** Frpjka Shadowrun Returns je Shadowrun približala tistim, ki niso poznali izvirne namizne inačice. Postavljena je v vzporedni svet sredi 21. stoletja, kjer je prišlo do prebujenja magije. Tvoj orkovski lik lahko iz ene roke pošilja strele, v drugi nosi brzostrelko, s tretjo kibernetično pa heka bližnji kompjuter. Fantazijski kiberpank, torej. Toda Returns ni edini Shadowrun s Kickstarterja. Drugi je inačica Online spod rok drugega studia. Igralno polje bo v njem podobno: risano izometrično in s poteznim bojem, zelo sličnim XCOMovemu. A ker bo špas internetni, bomo vdore v megakorporacije izvajali z drugimi igralci. Obljubljajo dinamične kampanje, kjer bodo uspehi neke skupine igralcev vplivali na kveste drugih, in PvP, kjer si bomo čipe v glavah hekali med seboj. Če vse skupaj ne propade, kajti razvoj zamuja. Drek. (ag)



LICHDOM: BATTLEMAGE **Xaviant Games za PC, konec leta** Coprniški liki v frpjkah običajno kurijo demone od daleč, ker so oblečeni zgolj v svilnate krpice. Tudi moški, brr. Naš mag iz frpja Lichdom takisto ne bo vihtel meča in bo v rokah žongliral le z bliskajočo pirotehniko, a se bo kljub temu moral drgniti ob gnusobe. Uroki bodo namreč prefinjeno zastavljeni tako, da bodo najučinkovitejši, če bodo sovragi blizu. S tem želijo avtorji popestriti klasično čarovniško igro, kjer nenehno bežiš, da te pošastki ne bi kresnili. Bojevanje bo zato bolj dinamično, saj si bomo s skeletorji zrli iz oči v očesne dupline. To bo šlo skupaj s prvoosebnim pogledom, ki spominja na Skyrim, in luštno podobno na osnovi CryEngina. In kakor si soldat skuje lasten oklep, si bomo mi v Lichdomu mogli sestaviti lastne uroke iz duš padlih nasprotnikov. Menda se nekaj silijo tudi z zgodbo, ampak nam je jasno, da se bo tod predvsem peklo goblinske zarebrnice. (ag)



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE Activision za PC, PS4, xbox one, PS3 in xbox 360, 4. novembra V strelski seriji Call of Duty smo fentali že toliko nacijev, teroristov in ostalih dežurnih krivcev, da jih je kratkomalo zmanjkalo. Že lanski Ghosts je postregel z osvajalskimi Brazilci in letošnji, enajsti CoD po vrsti, bo takisto pošteno domišljijski. Naziv Advanced Warfare daje vedeti, da bomo pokukali najdlje v prihodnost doslej – v leto 2054. V kiberpankovski maniri imajo tedaj megakorporacije v rokah vse več niti modernih družb, med njimi vojskovalno. Po zgledu Robocopa in serije Metal Gear Solid države namesto lastnih armad uporabljajo zasebna obrambna podjetja, med katerimi je največje ameriški Atlas. Problem nastane, ker ima njegov šef Jonathan Irons božanski kompleks in napoleonske osvajalske domislice. Avtorji so za njegov glas in stas najeli jako primernega Kevina Spaceyja in s tem genialno izrabili brezobzirni, spletkarski sloves njegovega aktualnega lika politika Franka Underwooda iz nizike House of CoDs ... House of Calls ... eee, House of Cards.

Za razliko od nekaterih prejšnjih Call of Dutyjev bomo igrali le kot en lik, sodat Mitchell, ki bo na začetku od marincev prestopil k Atlasu. S tem bo dobil v rabo napredno eksoskeletno oklepno obleko, ki mu bo omogočala skakati čez zidove, jesti sovražne krogle za malico in boksniti avto. Pridodaj aktivno kamuflažo (nevidnost) in dobiš nekaj, kar hudo spomni na Crysis. Za pod rit bomo imeli lebdeče mopede (hoverbike) in iz žepov stresali množico eksplozivnih ter robotskih samodejev. Laserski pihalniki bodo pa itak obvezni.

Advanced Warfare bo prvi CoD s triletnim razvojem. Doslej sta se namreč pri delu izmenjevala studia Infinity Ward in Treyarch, dočim se je za enajstico ciklu pridružil Sledgehammer Games. Lahko posledično upamo na svežo igralnost in več kot šesturno kampanjo? Kdo ve. Brez dvoma pa bo AW najnaprednejši CoD po videzu, saj ga snujejo na novem grafičnem pogonu. A to je postranskega pomena. LASERJI IN KEVIN SPACEY!!! (ag)

ETHERIUM Focus Interactive za PC, maja Nekdaj obilna zvrst realnočasovnih strategij je danes shirana. Ta trend kani ustaviti Etherium, ki obljublja nov nivo akcijskih vojaških spopadov. Povest govori o skrivnostni substanci eterij, ki jo je najti na redkih planetih. Zanjo se vojujejo trije raznoliki imperiji, vsak z lastno vojašnico, mašinerijo in sposobnostmi. Igra bo ustrojena kot tovrstnice izpred dobre dekade, torej tri kampanje, gradnja baze, nabiranje surovine, izdelovanje soldateske, raziskovanje tehnologij in napad na neprijatelja. Različne planete bomo osvajali po svojem zaporedju, svoje pa bosta doprinesla še teren in vreme. Otoško ozemlje je že samo po sebi teže obvladljivo, medtem ko bo dodatni izziv dalo nevihtno morje. Moč bo zamrzniti jezero za hrbtom sovražnika ali nadenj sprožiti peščeni vihar. In tanki se znajo na močvirskem planetu izkazati za neuporabne. Enote bodo vseh sort, od pešakov prek mornarice, topništva in zrakoplovov do gigantskih bojnih strojev, brez katerih ne gre. Po posnetkih je videti zadeva eksplozivna in spektakularna. Upamo, da se bo tako tudi igrala. (lf)

TROPICO 5 Kalypso Media za PC, 23. maja Tropico je proslavljena serija graditeljsko-političnih simulacij banana republike in peto poglavje sledi tradiciji. Izdeluje ga isti bolgarski studio Haemimont Games, a na novih temeljih, vključno z grafiko. To pot bo naše predsednikovanje karibskemu otoku mnogo daljše, saj bomo s postavljanjem bajt in plantaž pričeli že v kolonialnih časih. Sprva se bomo ukvarjali z iztrebljanjem domorodcev in revolucionarstvom, nato z izbiranjem med ZDA in ZSSR ter naposled z ustvarjanjem turistične destinacije. Po videnem sodeč se Tropico približuje kompleksnosti in ustroju Sim Cityja, kajti objektov bo veliko in se bodo skozi čas spreminjali, mesto bo živahno ter vplivov nemalo. Še vedno pa igra ohranja oziroma poglablja gospodarske, državniške in predvsem absolutistične elemente. Korupcija, nepotizem in samodrštvo bodo posebej zanimivi v večigralstvu, kajti Tropico 5 prinaša tekmovalnost ali sodelovanje štirih na istem otoku. Poleti latino ritmi in plantaže ananasa pridejo še na xbox 360 in playstation 4. (lf)

LA LLAMA GOR

Wildstar

Še ko je bil World of Warcraft tako svež kot brhke vilinke v njem, ni premogel ravno naprednega videza. Že tedaj, pred osmimi leti, so se mnogi posmehovali njegovi stilizirani podobi, češ, da je za časom, in kazali na svetleče mišice barbarov v Conanu. Danes vemo, da je Blizzard zadel v črno, toda slog so kljub temu posnemale le otroške masovščine, na primer Free Realms. Do junija, ko izide Wildstar, prvi večji risankasti mmorpg po dolgem času. Kar ni presenetljivo, ko izveš, da je med njegovimi avtorji ogromno Blizzardovcev. Hišo Carbine Studios so namreč pred sedmimi leti sestavili odpadniki od tam.

Avtorji stavijo na podobno formulo kot WoW: barvit svet z zabavniškim karakterjem, v nasprotju z na primer brutalno resnobnostjo Warhammerja. Domišljijska prostranost planeta Nexus, prizorišča Wildstarja, bo pisana in naphana z neizrekljivostmi. Vesoljsko zaplato zemlje civilizacija namreč odkrije nanovo in površju še vladajo divje zveri. Pri tem 'zver' ne pomeni le kosmatih čekanastih mačk, marveč hodeče gore, gromozanske črve in mesojede rastline, ki pohrustajo slona. Ja. Na Nexusu bosta hkrati pristali dve frakciji, imperij Dominiona in uporniki, Exiles. Ker je prva pripadnike druge spravila ob dom, ponos in še kaj, se ne bosta razumeli. Ena nad drugo bosta pošiljali soldate, bombe, vesoljske ladje in sovražni govor. Univerzum Wildstarja bo tako dobro prevreta čorba vseh mogočih domišljijskih svetov zadnjih desetletij, kjer se bodo mešali magija, klepanje tankov, napalm in cvetličarstvo.

To lahko malo uvidiš že iz sloga. Ta sledi smernicam novejših ameriških risank, ki se ne znajo zediniti, če bi bile rade kot Levji kralj ali kak anime. Pri Exilih boš tako našel Aurine, dekliške humanoide z zajčjimi ušesi in velikimi očmi. Itak. Pri Dominionu pa bodo takšno luštkano raso zastopali psihotični čivave. Vseh igralnih oblik življa bo sicer osem, po štiri na frakcijo. Spočetka boš takisto po stari navadi izbral borbeni poklic. Šest jih bo: bojevniški warrior, revolveraški mag spellslinger, običajnejši coprnik esper, umorilec iz zasede stalker ter podporna lika engineer in medic. Vsak od njih bo znal stopiti v dve od treh znanih mmorpgjskih vlog v druščini: tanka, ubijalca, ali zdravilca. Sistem bo torej gradil na uveljavljenih principih in se ne bo šel revolucije kot Guild Wars 2. Svežina bo namesto tega v nadzoru in dinamiki mlatenja, podobni akcijskim korejskim naslovom, GW2 in rosno mladim nalinijskim Elder Scrollsom. Vsak zamah warriorjeve macole ali spellslingerjev strel bo treba nameriti. Podobno bodo počele sovražne beštije, ki bodo s kratkimi kazalci napovedale specialke, da se jim bo moč z urnim odzivom izmakniti. Pretepanje nosorogov in divjakov v Wildstarju bo zato polno premetov, poskakovanja, metanja urokov levo in desno ter kričanja “BLOOD FOR THE BLOOD GOD!” ob warriorjevem vrtincu sekljanja z rezilci. Ups, napačen svet.

Šesterica osnovnih poklicev ne bo predstavljala edine smeri napredovanja. Poleg nje boš liku na štartu dodelil eno od štirih poti (path), ki bodo sledile znanstveno dognanim tipom mmorpgjskih igralcev: explorer, scientist, soldier in settler. Explorer in scientist bosta dve plati raziskovalnega vidika, koder bo prvi plezal na najbolj odročne vršace, drugi pa iskal najredkejše metulje na Nexusu. Po tej poti bodo odšli tisti, ki so v WoWu iskali vse mogoče načine, kako pasti skozi karto. Soldier bo še najbolj premočrtna pot, kjer boš za nagrado fasal močnejše šefe, kajti tvoj cilj bo najti vrednega izzivalca za premlat, kjerkoli pač že. Settler pa bo bržda imel največ prijateljev, saj bo gradil in krepil stavbe. Sleherna od poti bo ponujala samosvoje kveste in s tem nagrade.

Stavbe da smo omenili? V Wildstarju bo imel igralec že v frišni izvedbi becirk na lebdečem kosu kopnega, kjer si bo mogel postaviti topel domek. Poleg bo lahko zgradil vsakovrstne priboljške za rokodelske spretnosti in kveste, posadil bo zelišča za napitke ter izkopal rov za rudarjenje. (V lebdečo planoto, ja. Smeh.) Notranjost hiše bo moč poljubno okrasiti in nato vilo pokazati soigralcem, ki jih bomo povabili vanjo. A pazi to: kolegi nam bodo lahko v naši odsotnosti obdelovali vrt! V tem primeru se bo izkupiček delil napol. Tako bodo tudi tisti brez njive lahko pridobili nekaj zelišč.

Posebna vrsta objektov bodo warploti, utrdbe za štirideset bojevnikov. Dograjevali jim bomo obrambne stolpe, generatorje in slične ojačitve, nakar jih bo naskočilo štirideset nasprotnikov. Warploti bodo središče največjega med modusi boja med igralci (PvP), ki bo razen tega poznal še arene in battlegrounde za manj igralcev. Skoraj bi prisegli, da smo to nekje že videli ...

Wildstar bo torej v mnogočem povzemal po proslavljenih mmorpgjih in Carbine namesto na prelomnost stavijo na preizkušene metode. Mlatil se boš, kvestal, se spuščal v temnice in v battlegroundih preganjal druge igralce. Bodo akcijski boj, raziskovanje in pedenanje hiške dovolj za uspeh? Karizme avtorjem ne manjka, kajti Nexus in njegova bitjeca so res simpatična zbirka hecnih pojav. Po resnobnem Elder Scrolls Online bo tole spet en bolj hecen mmoprg. A tveganje ostaja. Za Wildstar zato niso predvideli zgolj naročniškega, marveč kombinirani model. Ko boš kupil škatlo, boš mogel bodisi pljuniti 13 evrov za mesečno naročnino, bodisi za igralni čas barantati na borzi v špilu. In seveda precej garati na svoji njivi, da boš naprasal dovolj cekinov. Zdaj je samo vprašanje, ali bo njiva taprava ali digitalna. (ag)

NCSoft za PC, 3. junija

Z Marvelovimi in nebeškimi junaki do novcev

Okorelim igralcem se igračke, ki jih postaviš na piedestal in se pojavijo v igri, zdijo trapaste. Toda splošna publika je vanje zaljubljena. Activisionovi Skylanderji so že presegli skupno prodajno vrednost milijarde in pol evrov in se umeščajo med najbolj uspešne moderne špile. Jeseni bodo kajpak dobili nov del – rečejo mu Trap Team in bo omogočil igranje v vlogi negativcev. Te bo moč ujeti in jih poslati v nove vrste portal. Tam ne bodo vidni, se bodo pa iz ječe oglašali svoji ostudnosti primerno. Nato jih bo moč prenesti nazaj v virtualni svet in jih tam uporabiti, kot bi vsakega drugega junaka. Slednjih bo prav tako nekaj novih, in sicer v linijah Core Skylanders in Trap Masters. Igra izide 10. oktobra za vse konzole za okvirno 70 evrov. Adijo, denarnice. Spet.

Stare figurice bodo združljive z novo igrico, zato pa bo tu nov portal. Ta bo v navezi z nameščanjem pasti iz magične snovi traptaniuma omogočal lovljenje Kaosovih žlehtnob. Teh bo 40 in Skylanderjev 50.

Vse prej kot slabo gre tudi konkurenčnemu Disney Infinityju, ki namesto Spyra in kolegov uporablja znane like iz risank ter filmov, kot so Jack Sparrow iz Piratov s Karibov, Neverjetni ter Osamljeni jezdec. Igra je kljub enaki figurični zasnovi drugačna od Skylanderjev, saj ne gre za lahkoten erpege, marveč za bolj odprto, peskovniško avanturo z dosti pristopi, odprtim svetom in izdelavo lastnih stopenj. Disney trdi, da so glede na prodajo od lanskega avgusta že prehiteli tekmeca in so bili deseta najbolje prodajana fizična igra lani v Ameriki. K temu so pripomogle dodatne figurice, med njimi Miki Miška iz Fantazije.

Infinityjev rezultat se bo letos nedvomno še izboljšal. V obliki figuric za na podstavek bomo namreč ugledali Marvelove junake, ki si jih Disney itak lasti. Tako bodo v Disney Infinity: Marvel Super Heroes nastopili Iron Man, Hulk, Thor, Black Widow, Captain America in Hawkeye. V osnovnem paketu bodo trije (Iron Man, Thor, Widow), ostale bo treba dokupiti, kasneje pa pridejo še drugi – Spider-Man, Winter Soldier, Loki ... Nič čudnega, donosnost vseh teh iger temelji ravno na tem, da mali v štacuni terorizira fotra za ekstra kipce. Na podstavek bo moč razen njih dajati piramidice, v katerih bodo 'tematske odprave', obljubljajo pa tudi bolj uničljiv svet, sveža vozila, kostume in nasploh obilico robe. Mi najbolj upamo na večjo kakovost kvestov, ki v izvirnem Infinityju žal ni bila na nivoju, saj so se vlekli in ponavljali. Reč pride v listopadnih mesecih na PC, PS4, xbox one, PS3, xbox 360, wii U in mobilije, cena bo primerljiva s Skylanderji.

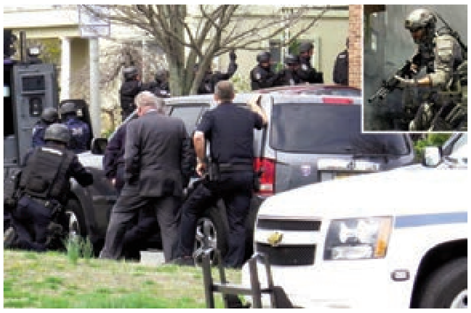
MARVEL
SUPER HEROES

Marvelove plastične figurice bodo nedvomno lep okras za na polico, ko se bo stranka igre naveličala. Se bo to zgodilo hitro ali bo špil dolgoročen?

Swatting, slaboumna oblika igrifikacije

Zafrkantsko klicanje na policijo je bržda staro točno toliko kot sama telefonija. Pri nas se te dni o potegavščinah ne govori, pred časom pa je bilo kar nekaj interventnih prijav podtaknjenih bomb na sodiščih in šolah. Ker se morajo možje postave odzvati na vsak klic, je učinek zagotovljen in kontrolka oziroma obravnava je prestavljena. V ZDA je takih primerov mnogo več in ker se tamkaj folk v resnici bombardira ter strelja, so akcije ob vsaki grožnji temu primerno resnejše in spektakularnejše. Početje je dobilo celo svojo besedo: swatting, poimenovano po oddelku specialcev SWAT.

Zdaj je ta pojem postal priljubljen pri odklonskem delu igralcev Call of Dutyja, ki eden na drugega na tak način naščuvajo policaje. Ne le to: objestneži pri tem tekmujejo, kako veliko uzbuno jim bo uspelo narediti. Na skrivnih kotičkih interneta, koder se nebodijihtreba zbirajo, nato objavljajo filmčke in točkujejo uspešnost oziroma število jurišnikov. Bonus točke dobiš, če uleti oklepnik ali če vdrejo v hišo, dočim je še neizpolnjena postavka priklic helikopterja.



Najnovejša pogruntavščina igralcev Call of Dutyja: nasprotniku na vrata pokličeš specialce. +5 za realizem, -5 za zdravje družbe.

Zadnjič se je taka neumnost primerila v neki soseski na Long Islandu. Neko malo bajturino je obkolilo 70 oboroženih varuhov reda s posebno enoto in pogajalcem vred, kajti nekdo naj bi pobil familijo in grozil s še večjim pokolom. V hiši so potem naleteli le na prestrašeno mater in 17-letnika, ki je s slušalkami na buči še vedno streljal vojačke in sploh ni slišal doganjanja. Policija je kmalu spregledala ukano in javno komentirala početje zdolgočasenih najstnikov ter zapravljanje davkoplačevalskega denarja. Taka operacija namreč košta več deset tisočakov, dobiti pa je storilca glede na anonimne internetne prijave zelo težko. Četudi mali kao ni bil nič kriv, mu je roditeljica prepovedala nadaljnje igranje in ga poslala iskat službo. Krasna družba.

Next-gen NHL bo

Electronic Artsov NHL 15 bo to (Take-Two je hokejsko serijo obesil na klin) in bo izšel tudi za PS3 in xbox 360, a žarometi bodo definitivno usmerjeni v naslednjegeneracijsko inačico za PS4 ter xbox one. Blazne igralne revolucije ni opaziti, izboljšave na rovaš pogona Ignite se tičejo predvsem grafike in v njenem okviru življenjske animacije ter naprednejše fizike. Oboje naj bi bilo seveda, logično, najbolj realistično doslej, kar namiguje, da bo NHL 15 še bolj simulacija kot doslej. Igralci bodo (raz)padali najbolj življenjsko, Kopitarjev avatar bo zvesto nosil sleherno kocino in omenjajo sveže posnet komentar. Septembra.

Civilization se vrača v vesolje

En naslov pošteno štrli iz zbirke civilizacijskih strateških poteznic Sida Meierja: Alpha Centauri. V nasprotju z zgodovinsko podlago Civilizacij se namreč ukvarja z naseljevanjem tujskega planeta. Po petnajstih letih bomo vnovič osvobojeni spon Zemlje, kajti špil bo dobil naslednika! Ker se imena še vedno oklepa Electronic Arts, to ne bo Alpha Centauri 2, marveč Sid Meier's Civilization: Beyond Earth. Firaxis jo gradi na osnovah Civilizationa V, kar pomeni šestkotniško karto. Kolonizirali bomo oddaljeni planet, pri čemer nas bodo napadali gigantski črvi in gobe, mi pa se jim bomo zoperstavili z genetsko modificiranimi polrobotskimi letečimi supersoldati. Če bo vse po sreči, bomo človeštvo na PCju odvedli v vesolje že to jesen.

Umrl je Mario

Ne tisti tapravi, seveda, ta bo živel večno ali vsaj dokler ga končno ne zgrabi Bowser. Je pa pod rušo šel Bob Hoskins, igralec, ki je vodoinštalaterskega brkača upodobil v razvpito slabem filmu Super Mario Bros izpred, ja, enaindvajset let je že odtihmal. Dosti kasneje je Bob v intervjujih povedal, da je bilo snemanje katastrofa, in SMB izpostavil kot tisto, kar bi najraje izbrisal iz svoje preteklosti. Hoskins je nastopanje obesil na klin pred dvema letoma, ko so mu prepoznali Parkinsonovo bolezen, umrl pa je zaradi pljučnice pri 71 letih. Čeprav nas od filma SMB še zmeraj bolijo oči, mu ne zamerimo ničesar. Naj počiva v miru.

Indiejanci zavzemajo konzole

Neodvisnice so v očeh konzolnih velikanov pridobile na pomembnosti. Sony jih čisla tako na PS3 kot viti in PS4 ter jih podpira finančno in tehnično. Domačim razvijalcem razdaja zmogljiv in prenosljiv pogon Phyre, s katerim je moč isto kodo poganjati na vsej družini playstation in še računalnikih. Tako bo poleti na PS4 v 1080p zaorala rogue ploščadnica Spelunky, ki jo bodo kupci na viti ali PS3 dobili zastonj. Kmalu pridejo še The Witness avtorja Braida, pobijalnica Hotline Miami 2 (na sliki) in bliskovita skakalna arkada N++, potem skupek obtelevizorskih tekmovalnih iger Sportfriends in še več predelav s PCja, kot so odlična sabljačina Nidhogg, hecna strategija Skulls of the Shogun ter arkadna puzlaščina Escape Goat 2.

Podobno ljubezen indiejancem izkazuje Microsoft, ki mu je v program ID@Xbox uspelo zvabiti 250 neodvisnih studiev. Ti bodo lahko na xboxu one igre zalagali brez pretiranih stroškov za razvojno okolje in popravke. Oboje je bilo na xboxu 360 jako drago, kar je neodvisneže odgnalo. Zamere so zdaj menda preteklost, tako da bomo na XBO dobili zajebano arkado 1001 Spikes (na sliki), kjer imaš na začetku tisoč življenj in nobenega zagotovila, da je to dovolj za končanje. Pa Contrast, CastleStorm in Guacamelee.

PLAYER 1
TIME
PLAYER 2

Neversofta ni več

Dobra novica je sicer, da članov nekdaj znanega studia lastnik Activision ni poslal na cesto, temveč jih je le vsrkala druga tamkajšnja velika skupina, Infinity Ward. Tista, ki za Call of Duty skrbi. Vseeno pa je to konec neke dobe, saj je bil Neversoft, kamor je pred petimi leti pokukal tudi Joker, podpisan pod dobre igre. Dolgo, od 1999 do 2007, so delali serijo Tony Hawk, vključno s čislanim prvencem in naposled faliranim Proving Ground. Nato so prevzeli niz Guitar Hero – njihovi so trojka, Metallica, petica, Van Halen in Warriors of Rock. Morda je bil ravno zaton Kitarskega heroja kriv, da jih je lastnik po tistem delegiral v vlogo kovačev enega od večigralskih modusov v CoD: Ghosts. Pri Klicu dolžnosti bodo nadalje tudi ostali.

Epic snuje nov Unreal Tournament

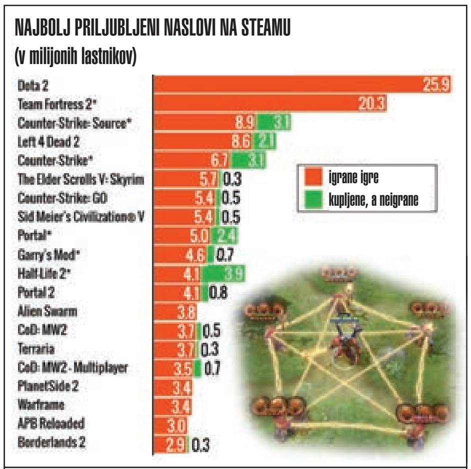
Oziroma ga bomo lahko snovali vsi, kajti razvoj naslednjega dela v legendarni seriji večigralskih prvoosebnih streljank bo povsem odprt. Od najbolj rosne predalfa inačice deathmatcha naprej bo koda na voljo v preizkus in kritiko sleherniku. Za nameček naj bi bil končni izdelek brezplačen. Ne free 2 play, marveč v slogu Team Fortressa 2, kjer prihodke Valvu zagotavlja štacunca Steam Workshop, ki jo z vsebino zalagajo zgolj moderji! Spričo tega podatkov o igri ali izidu še ni, zainteresirani pa več podatkov najdete na *Wiki.unrealengine.com/Unreal_Tournament.*

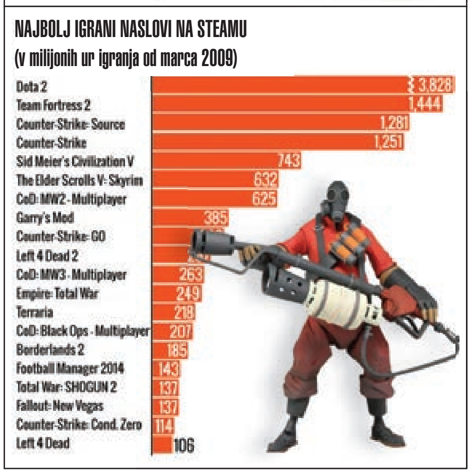
Pokuk v igralne navade Steamovih uporabnikov

S pomanjkanjem podatkov o prodaji in igranju špilov je križ. Založniki neradi dajo številke, mi pa zato ne moremo povedati, ali se Goat Simulator igra bolj kot Hello Kitty Island. Nepoboljšljivo stiskaški je tudi Valve, ki ne mara povedati, kaj ljudje poganjajo na Steamu. Ki je največja digitalna platforma sploh!

Možem pri Ars Technici je bilo skrivnostnosti dovolj in so se Paro namenili razkaditi na lastno pest. Zgruntali so, da je mnogo bistvenih podatkov, kot so posedovane igre in igralni časi, prosto dostopnih v uporabniških profilih! Napravili so spletnega pajka nalik Googlovemu, da jih je prebrskal. Ne vseh, kajti računov je več kot 170 milijonov, od tega naj bi bilo 75 milijonov rednih igralcev. Amazonov zakupljeni grozd jih je uspel pregledati okrog sto tisoč na dan in po nekaj nočeh so imeli reprezentativen vzorec, ki so ga potrdili z dostopnimi številkami, denimo s prodajo DayZja. To pomeni, da imamo prvič na voljo razmeroma zanesljiv vpogled v igranje na Steamu! Kaj poreče?

Najprej, zgornje število uporabnikov ima skupno 781 milijonov izvodov iger – toda 37 odstotkov teh ni bilo nikdar pognanih! Torej je res, da špilavci kompulzivno pokupijo ogromno naslovov na razprodajah samo zato, da jih lahko zbirajo kot pokemone. Nepresenetljivo so najbolj posedovani Valvovi free to play naslovi. Daleč na prvem mestu je Dota 2 s 26 milijoni, nato Team Fortress 2 in še kup ventilarskih iger, ostale pa so daleč zadaj. Seveda predvsem zato, ker jih je studio talal levo in desno.





Prevlada Valvovih špilov na Steamu je grozljiva. Potemtakem ni čudno, da Dota 2 nese zlata jajca, četudi ima zelo mehak free 2 play način.

Povprečni igralni čas je v tem smislu boljše merilo. Sicer tudi ta na prvo mesto postavi Doto 2, TF2 in Counter-Strike, a se poleg pririnejo Skyrim, Civilization 5, Modern Warfare 2 ... Ko smo ravno pri Call of Dutyjih: v resnici več uporabnikov Steama igra samotarski kot večigralski del, toda nalinijski špilavci v igre vložijo nekajkrat več ur. Katera igra ima pa najbolj zanesenjaško igralsko bazo? Sodeč po tej raziskavi Fotball Manager 2014, kamor je povprečni igralec vložil največ ur – prek sto.

Za konec še ena streznitvena številka: zgornja petina naslovov pobere več kot 83 % zaslužka. To pomeni, da je večjih uspešnic zares le peščica, dočim ostale pobirajo drobtine. Prav vse pa jih pobirajo za Doto 2. Vanjo so igralci zmetali celokupno štiri milijarde ur. Koliko zdravil za raka bi lahko s tem delom odkrili ...

Našli starodavni grob Atrijevih iger

V igralskem mezozoiku leta 1983 obeležujemo zloglasno sesutje trga, ki je pod rušo spravilo marsikatero tvrdko in močno spremenilo krajino. Vzrok ni bil padec meteorita, marveč zasičenost z zanič igricami, ki so jih velikani, kot je bil Atari, štancali kot po tekočem traku za polno ceno 50 dolarjev. Čeprav še zdaleč ni šlo za edino ščiš igro tiste dobe, je obraz te katastrofe postal licenčni naslov po Spielbergovem vesoljcu s svetlečim prstom. E.T. Podjetje je napravilo štiri milijone kartuš, a nejevoljni kupci so tega govna srečoma kupili 'le' poldrugi milijon kosov. Tedaj se je rodila legenda, da je Atari še isto leto presežek odpeljal na smetišče poleg malega mesteca Alamogordo v Novi Mehiki in ga zalil z betonom. Znalcem ni dala miru, toda zanesljive potrditve ni bilo. Takratni poseg je bil za javnost zaprt, kravatarji pa niso hoteli veliko povedati. Avtor E.T.ja, Howard Scott Warshaw, je celo zatrdil, da gre za mit.

Ob uzretju plastičnih okostnjakov se je nekdanjim Atarijevcem le razvezal jezik. Povedali so, da tamkaj leži dobrih 700.000 kartuš in še nekaj hardvera.

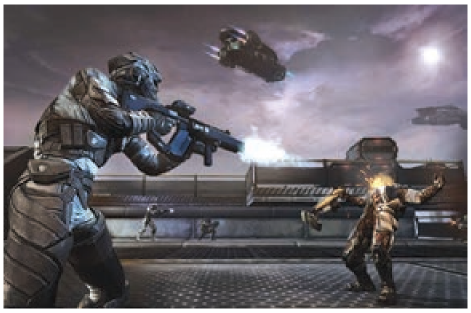
Kanadčane pri studiu Fuel Entertainment je tajinstvenost tako pritegnila, da so uspeli izposlovati dovoljenje za prekopavanje. Pridružil se jim je še Microsoft, ki v navezi s podjetjem Lightbox o tem izkopu producira dokumentarni film. 26. aprila so zapeli krampi in po treh urah rovarjenja so na plano privlekli prvo E.T.jevo kartušo. Legenda je bila po enaintridesetih letih naposled potrjena. Alienski špil ni bil edini v tem množičnem grobu, saj so našli še kakih trideset ostalih naslovov tistega časa, od Pac-Mana do Centipeda, Defenderja in Yar's Revenga. Duše zavrženih kartuš lahko sedaj dokončno odidejo na počitek in nas nehajo strašiti v spanju. Film, ki bo le prvi v seriji dokumentarcev o igrah, dospe pozneje letos.

EVE Fanfest pester in z najavo nove streljanke

Vesoljski mmorpg EVE Online je tako kulten, da ima svojo konvencijo, majski EVE Fanfest. Ta se je v islandskem Reykjaviku letos odvil že enajstič in tokrat je bil program najbolj odpuljen doslej. Že prvi dan se je deseterica članov studia CCP ekshibicijsko stepla s profesionalnim MMA borcem iz lige UFC Gunnarjem Nelsonom. Kljub temu, da so bili med njimi dolgoletni vaditelji borilnih veščin, so vsi do zadnjega dobili po pički. Sledilo je odkritje pravcatega spomenika EVE Online in njenim igralcem. Skulptura stoji v reykjaviškem zalivu in ima vgravirana imena vseh majskih naročnikov na špil. Žal je trajalo le petnajst minut, preden je prvi bumbar v zameri do drugega igralca šel praskat njegovo ime s seznama. CCP je poseg takoj prijavil organom, krivce pa so našli in jih doživljenjsko banali iz špila. Pravilno!

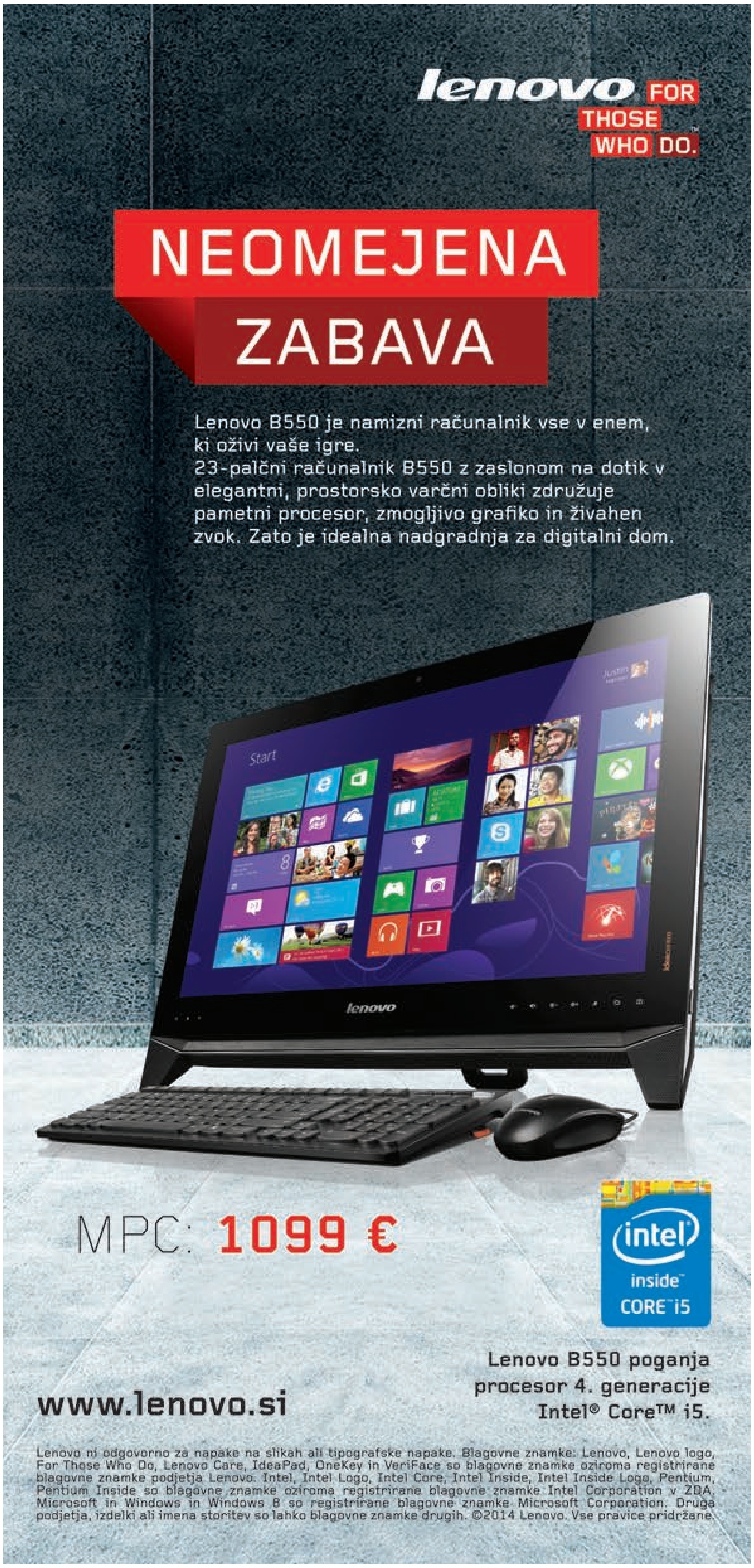
Spomenik Evu je petmetrska, abstraktna skulptura iz železa in kamna.

Na dogodku je studio naznanil novo igro: prvoosebno streljanko Project Legion, postavljeno v Evin svet. En tak FPS studio že ima, Dust 514. A dotični je ekskluziva za PS3, ker je Sony mastno plačal. Ne le, da bo Legion za PC, marveč bo imel bolj odprt svet, po katerem bomo svobodno harali s tanki in topnjačami, podobno kot v Planetsidu 2. Kakšna prihodnost čaka Dust 514, še ni gotovo. Zaenkrat ga podpirajo dalje, a čutiti je bilo, da jim je v breme – priznali so, da z njim niso napravili prav dobre igre. Vesoljsko nažigačino za Oculus rift, EVE: Valkyrie, odslej gradijo na Unreal Enginu 4, za govorance pa so pridobili Katee Sackhoff, ki v Battlestar Galactici igra stotnico Starbuckovo. Nad izkušnjo je bila tako navdušena, da je bila vsaka njena druga beseda 'fucking'. Kar naj se nadeja, mi imamo babe.



Project Legion bo po videzu podoben Dustu 514 in ga dela ista šanghajska podružnica CCPja. Bil pa naj bi manj neposredno povezan z EVE Online.

Niso pa bile vse najave vedre. CCP se je tako dokončno odrekel projektu znanstvenofantastičnega mmorpgja World of Darkness, ki se je vlekel osem let. Odslej so zgolj 'studio za EVE'. Kar je dovolj – tako zagrizene privržence imajo, da je ena od korporacij iz igre, Burning Napalm, vsem prisotnim na prireditvi dala za rundo piva. Pravega islandskega z nazivom gull, ne digitalnega.



lenovo FOR THOSE WHO DO.™

NEOMEJENA ZABAVA

Lenovo B550 je namizni računalnik vse v enem, ki oživi vaše igre.
23-palčni računalnik B550 z zaslonom na dotik v elegantni, prostorsko varčni obliki združuje pametni procesor, zmogljivo grafiko in živahen zvok. Zato je idealna nadgradnja za digitalni dom.

MPC: 1099 €

intel inside™ CORE™ i5

www.lenovo.si

Lenovo B550 poganja procesor 4. generacije Intel® Core™ i5.

Lenovo ni odgovorno za napake na slikah ali tipografske napake. Blagovne znamke: Lenovo, Lenovo logo, For Those Who Do, Lenovo Care, IdeaPad, OneKey in VeriFace so blagovne znamke oziroma registrirane blagovne znamke podjetja Lenovo. Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Pentium, Pentium Inside so blagovne znamke oziroma registrirane blagovne znamke Intel Corporation v ZDA. Microsoft in Windows in Windows 8 so registrirane blagovne znamke Microsoft Corporation. Druga podjetja, izdelki ali imena storitev so lahko blagovne znamke drugih. ©2014 Lenovo. Vse pravice pridržane.

Log in Anonymously
Cancel
Log in

Facebook predstavil anonimno prijavo

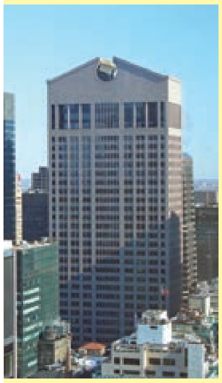
Facebook, ki je v zadnjih letih opravil konkretno delo, kar se tiče varovanja zasebnosti uporabnikov, je predstavil novo orodje za razvijalce: anonimno prijavo. Ko prideš na spletno stran ali aplikacijo, ki bi jo rad preizkusil, si ponavadi ne želiš takoj ustvariti uporabniškega računa. Anonimni vpis ti omogoči vpogled, nakar boš, če ti je reč všeč, za prijavo uporabil Facebookov račun. Glede na to, da se trend internetne rabe usmerja k mobilnim aplikacijam, bi znala ideja Zuckove ekipe pasti na plodna tla. Facebook pa bi se mogel iz družabnega omrežja počasi preleviti v tvojo spletno osebno izkaznico.

Microsoft naposled izdelovalec mobitelov

Septembra je Microsoft najavil pričetek nakupa mobilniškega oddelka družbe Nokia, konec aprila pa je bil posel dokončno sklenjen. Amerikanci so za 7,2 milijarde dolarjev oziroma za dobrih 5 gigaevrov od Fincev dobili vse intelektualne in proizvodnje zmogljivosti, ki se tičejo mobilnikov. Nova veja se poslej imenuje Microsoft Mobile in ima štab v Nokijinem kraju Espoo. Matična Nokia kajpakda s svojimi poslovnimi rešitvami, izdelavo zemljevidov in mobilniško infrastrukturo deluje še naprej. Pod Microsoftovo marelo je prišel tudi Nokijin šef Stephen Elop, ki po novem vodi divizijo Devices & Services. Sem sodijo tako mobilniki kot table surface in celotna znamka xbox. Nove lumie bodo imele torej le še logotip Malega mehkega, bodo pa pod novo streho ohranile všečen dizajn in raznobarvnost. Mimogrede, Windows Phone kljub navidez pičli podpori pridobiva tržni delež, ki je v Evropi okoli 8-odstoten.

Sony v čedalje hujših težavah

Japonski elektrotehnični gigant je v krizi zašel že koncem prejšnjega desetletja. Tokijci so zaspali na lovorikah, se prepozno in premlačno vključili v mobilniški biznis, niso se pravočasno odzvali na svetovno recesijo, nakar jim je zavdal še potres leta 2011. Odtlej so kljub velikemu trudu karizmatičnega vodje Kaza Hiraija vsako leto v večjem minusu, odpuščanja pa potekajo v tisočglavih svežnjih. Na televizorskem področju, kjer so mnogo leto nesporno vladali, sta jih Korejca prehitela po desni, pa tudi drugod so daleč od nekdanje slave. Tako zelo so zavozili, da so morali prodati dve osrednji in ikonični hiši svojega biznisa: ameriški center družbe na Manhattnu, znameniti 37-nadstropni Sony Tower (na sliki), in stari tokijski glavni štab.

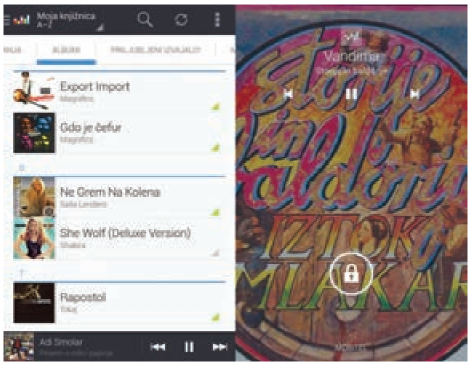


V začetku maja pa je finančno poročilo vnovič pokazalo, kako globoka je kriza. Prihodek je bil debelih 70 % nižji od predvidevanega in izguba je narasla na krepkih 130 milijard jenov, kar je skoraj milijardo naših. Razlog za slabši rezultat je tudi v ukinitvi PC-divizije, saj so blagovno znamko vaio prodali konzorciju Japan Industrial Partners. Zdaj so na vrsti nova krčenja programa in med delničarji se govori celo o odprodaji oddelka za igre, ki naj bi po kdo ve kakšni statistiki že nekaj časa prinašal izgubo. Skratka, nič ni še določenega, samo da se ne boste čudili, če bo firma čez noč sprejela kakšno neobičajno odločitev.

Glasba kjerkoli za 7 evričev mesečno

Mnogim ni do iskanja sandokanskih mp3jev, niti ne do kupovanja (precenjenih) digitalnih albumov. Pravzaprav večini sploh ni do posedovanja digitalne glasbe, saj se jim ne ljubi luščiti CDjev, urejati zbirk in kopirati na telefon. Bi pa radi poslušali. Takim je namenjena muzika na zahtevo, ki za drobižen pavšal omogoča predvajanje želenih ali naključnih melodij. Zahodnjaki imajo vrsto tovrstnih servisov tipa Spotify, Xbox Music, Pandora in iTunes Radio, naša ponudba pa je skromna. Dosegljive so nam bodisi nezaložene knjižnice brez slovenske popevke, bodisi sivinski in mobilniško neprikladni Grooveshark. Pred desetletjem je Mobitel sicer štartal PC-storitev Zabavaj.se, ki pa je očitno prehitevala trende, zato je kmalu crknila.

Telekom zdaj poskuša v drugo, in sicer v španoviji s francoskim ponudnikom pretočne glasbe Deezerjem. Ta ima v zbirki prek 30 milijonov komadov, ki jih je moč za mesečno naročnino 6,90 evra poslušati na PCju, telefonu ali pametnem televizorju. Osrednja je seveda mobilniška aplikacija, ki nudi celo pretočitev pesmi ali albumov v napravo za uživanje v nepovezanem načinu. Pri tem gre za kakovostne posnetke s tokom 320 kbps. Nadalje si lahko uporabnik ustvari playliste ali posluša tiste, ki so jih zložili glasbeni uredniki oziroma izbere enega od mnogih tematskih radiev. (To niso radijske postaje v poznanem pomenu, marveč neskončni nizi podobne muzike.) Bera je ena najpestrejših in vključuje mnogo slovenskih izvajalcev za vse okuse. Najti je moč od Iztoka Mlakarja in Helence prek Čukov ter Sidharte do Muff in Trkaja.



Telefonski Deezer postavi hitro dosegljive komande tako v roletni meni kot na zaklenjen zaslon. Seveda ima servis vključeno tudi družabno komponento, tako da vselej veš, kaj sluhajo prijateljčki.

Hiba programa je, da nima pregleda po posameznih državah, le po regijah. Ko klikneš na vzhodno Evropo, je v množici finskih, turških in poljskih pesmi nemogoče odkrivati naključne slovenske. Lahko bi vključili vsaj kakšen slovenski tematski sklop, prav tako pa sem pogrešal naše otroške pesmice in pravljice.

Dotični servis je resda samostojen in se je lahko vanj vsakdo prijavil že prej. A naveza z našim operaterjem prinaša korist. Na prvem mestu je prepoznavnost in širša uporabnost tovrstnega načina poslušanja, ki ju brez promocije ne bi bilo. Nadalje Telekom za pretakanje glasbe v Sloveniji ne zaračunava podatkov, naročnina pa pride na mesečni položnici. V nekaterih paketih je storitev celo že všteta v obstoječo ceno. In za nameček je Deezer dosegljiv tudi na Siolovih TV-škatlah. Vsi Mobitelovi uporabniki imate pravico do 15-dnevnega zastonjskega preizkusa, nakar bo vsak sam presodil, ali je to vredno sedmaka.

Prenovljeni Dellovi oklepljeni prenosniki

Prenosni računalniki so mnogih pasem in oblik: za igralce, hipsterje (oni z jabolkom), poslovneže in – soldate. Slednji potujejo po peščenih deželah in se streljajo s teroristi, zato posegajo po okrepljenih inačicah, ki so navzven videti kot kovinski kovčki za radioaktivni material. Zvečine prihajajo spod izvijačev specializiranih podjetij, a uspešni liniji imata tudi Panasonic in Dell. Slednji je predstavil že četrti rod tovrstnih naprav, odkar jih je pred sedmimi leti pričel snovati. Zastopata ga dva člana: rugged extreme 12 in 14.

Odpornost ima ceno v večji masi: mali dell vaga 2,72 kilograma, večji pa tri in pol. To je točno toliko kot prazna in polna avtomatska puška.

Imenu primerno prvi počez meri slabih dvanajst inčev, drugi pa štirinajst. Malemu se da zaslon razen tega obrniti in ga preobraziti v tablico. Znotraj tiktakajo Intelovi procesorji zadnjega roda – haswelli, sparjeni s 16 gigabajti pomnilnika. Diskovje v celoti sestavljajo trdninski pogoni do velikosti 512 GB, saj bi šli sučni diski ob padcih hitro v maloro.

Zdaj pa zanimivejše podrobnosti. Ovoj iz kovine in gume obema zagotavlja stopnjo zaščite IP65, kar pomeni imunost na prašne delce (prva od cifer) in odpornost na curke vode (druga cifra). Posledično se ti mora nanju zliti reees ogromno kečapa, da ju pokvariš. Preživita padce z do dveh metrov, kar bi prav prišlo mladim staršem. Ni pa znano, koliko sta odporna na krogle. Bržda ne kaj prida, ker so kalašnikovke boljše od vseh kapitalističnih iznajdb.

Žilavost zaslonoma zagotavlja gorilla glass. Pod njim sta dotikabilni plasti na osnovi spremembe upornosti, torej fizičnega pritiska, in ne kapacitivni kot v večini običajnih naprav. To je zato, ker ju bo mnogo uporabnikov šlatalo v delovnih rokavicah. Posebna pozornost v tovrstnih izdelkih je namenjena trajanju baterije. Dvanajstka deluje slabih deset, štirinajstka pa štiri-

Napravi preživita med minus 29 ter plus 63 stopinjami Celzija, zato ju gasilci ne morejo vlačiti v ogenj. Ju pa lahko po pomoti malo pošpricajo.

najst ur. Za primer, če si na tajni misiji v Eritreji in te poveljstvo pusti samega za sovražno črto. V tem primeru ti prav pride vdelani sprejemnik GPS, če pa ti zli teroristi napravo slučajno zasežejo, se morajo prebiti skozi več slojev strojne enkripcije.
Najznačilnejši uporabniki takih laptopov so v vojski, pri gasilcih, na gradbiščih in tisti, ki romajo v divjino raziskovat nosoroge. Za njune dobrote bodo odšteli precej, saj koštata od 3500 evrov navzgor. To je primerljivo s prejšnjo Dellovo serijo latitude XFR, dočim so Panasonicovi toughbooki kanček cenejši. Ampak gotovo rugged extrema preživita napad besa, ko te v Dark Souls II fentajo dvestošestinpetdesetič. To bi lahko dali med uradne podatke.

Dve generaciji v zasedbi sedme Vojne zvezd

Odkar so naznanili sedmo epizodo Vojne zvezd, so domači jediji križali plastične svetlobne meče v diskusijah, kateri igralski obrazi bodo nadaljevali legendo. Vprašanje ni šala, saj bo filmsko nadaljevanje najuspešnejše zabavniške franšize vseh časov bržkone nora stvar, jediji in Sithi iz sedmice pa novi idoli tisočev geekov širom sveta. Studio Lucasfilm, ki podvig snuje pod Disneyjevim okriljem, je kanil zasedbo obelodaniti na letošnji Star Wars Day. Tega privrženci Sile in Jabbinega vampa praznujejo vsak četrti maj, da lahko izjavijo 'May the 4th be with you' (prava obletnica izida četrte epizode je sicer 25. maja). A naposled so filmarji imena izdali že nekaj dni prej.

Disney je Lucasfilm pohopsal predlanskega oktobra za dobre štiri milijarde dolarjev. Georga Lucasa je na čelu firme nasledila Kathleen Kennedy.

Pri novincih izstopajo Gollum Andy Serkis, pa Oscar Isaac, zvezda nedavne uspešnice Inside Llewyn Davis, ter Max von Sydow, ki še ni umrl. Iz serije Girls so potegnili Adama Driverja, za katerega vemo, da bo špilal sithovskega zlobca. Tu sta še Irec Domhnall Gleeson, poznan kot Billa Weasley od Harryja Potterja, ter Britanec John Boyega, ki se ga morda spomniš kot Mosesa iz hororščine Attack of the Block. Edina ženska novinka je neka Daisy Ridley. Nežnejši spol ima torej vsega dve predstavnici, se pa predvideva, da ena še pride pozneje. V tej zvezi se najbolj šušlja o Lupiti Nyong'o, letošnji oskarjevki iz 12 Years a Slave. Koga bodo prišleki igrali, nimamo pojma, saj snovalci pripovedi na čelu s scenaristom Lawrencom Kasdanom, ki je sospisal peto in šesto epizodo, molčijo kot Bobba Fett. Z dobršno sigurnostjo povemo, da Jar Jar Binksa med liki ne bo. Je pa scenarij gotov, kajti filmati so pričeli ravno ta mesec.

Igralska zasedba se je prvič zbrala koncem aprila v britanskem studiu Pinewood. Na Fordovi desni sta režiser J. J. Abrams in scenarist Lawrence Kasdan. R2D2 je bil poreden in je moral v škatlo.

Vrača se večina obrazov iz druge trilogije. To so Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Mayhew (Chewbacca), ter Anthony Daniels in Kenny Baker (oba robota). Manjka pravzaprav le Billy Dee Williams kot Lando Calrissian. Staroste bodo igrali postarane inačice originalnih likov, saj bo pripoved sedmice postavljena v čas petintrideset let po Jedijevi vrnitvi. No, leta so nekdaj zalim možem in ženi napravila svoje in ne tolsti Hamill, ne zgubana Fisherjeva danes nista videti tako greha vredna kot v tistih cunjicah pred tremi dekadami. Zato jima je režiser J. J. Abrams naložil osebnega trenerja z rigoroznim programom, za nameček bodo na snemalnih setih injekcije botoksa (to zadnje ni preverjen podatek). Pa Ford? Eh, Han Solo ostaja skoraj tak, kakršnega imamo v spominu, le uhana se bo moral znebiti. Pa R2D2 in C3PO sta so nadgradili z DDR2-ramom. Šala.

Ob robu je Disney naznanil nemajhno podrobnost. Ekipi se ne da ukvarjati z usklajevanjem detajlov iz mnogoterih bukel in iger na vojnozvezdni podlagi. Zato so ta razširjeni univerzum, Star Wars Expanded Universe, kratkomalo črtali iz uradnega kanona in ga odložili v vzporedni svet, odslej imenovan Legends. To pomeni, da na primer admiral Thrawn iz bukel in TIE Fighterja ni več tr00. Pravoverna je le še prva šesterica filmov, Clone Wars in tiste serije, ki jih je produciral Lucasfilm.
Disney sicer že pospešeno zaganja mašinerijo za spremljavo Sedme epizode. Za iOS je splovil prvi del (od šestih) interaktivne zgodbene igrice Star Wars Journeys, ki bo neznalce, zlasti mlajše, popeljala skozi dogajanje prvih šestih epizod. Čeprav se gre vprašati, zakaj jim ne bi pač enostavno predvajali filmov. Tako zapleteni spet niso.

Google Fiber – gigabitni dostop v internet
Za ZDA velja, da imajo za domače potrebe počasnejše (in dražje) internetne povezave. So pa tudi izjeme in prvi ponudnik svetlobne hitrosti je bil Google s projektom Fiber. Sprva so gigabitno optiko testno povlekli po Kansas Cityju, pred kratkim pa so ponudbo razširili še na nekaj deset drugih mest. Cena za dobrih 100 megabajtov na sekundo je 85 evrov mesečno. Obenem so uporabniki dobili njihovo televizijsko storitev in terabajt prostora v oblaku. Počasi zgledu sledijo tudi ostali operaterji, recimo AT&T in Verizon. Veliki G pa je že smelo napovedal, da bodo v naslednjih treh letih pričeli ponujati hitrosti do deset gigabitov.

To so že hitrosti, ob katerih se lahko v Evropi zamislimo. A vendarle povpraševanje pri naših internetnih ponudnikih kaže, da bodo vztrajali pri enakomernem povečevanju dostopnih hitrosti in ponujali pakete skladno z željami uporabnikov. Fizične stomegabitne optične povezave, ki jih že dlje časa tržita tako Telekom kot T-2, v celoti izkoristi le manjši del obstoječih naročnikov. Podobno je s kabelskim internetom, kjer po stotki in višjih brzinah posegajo predvsem sandokani. Zato slovenski ISPji menijo, da bodo več pasovne širine ponudili, ko se bo za to izkazala potreba. Ko bo recimo zaživel video v ločljivosti UHD ali vsaj servisi tipa Netflix. Kadarkoli to že bo.

Še Yahoo z lastno produkcijo
Potem ko sta uspešno pričela ponujati serije lastne produkcije Netflix in Amazon, je isti korak napovedala šefica Yahooja Marissa Mayer. Yahoo, ki se je iz iskalnika prelevil v portal najrazličnejših vsebin, bo po novem vrtel dve lastni humoristični nadaljevanki. Other Space se bo ukvarjala z nezgodami vesoljskih popotnikov, za njo pa stoji režiser Paul Feig (Bridesmaids, Knocked Up). Druga, Sin Sity Saints, ne bo povezana z Millerjevim stripom, marveč s težavami košarkarske ekipe. Za povrh so si zagotovili pravice za prenašanje različnih glasbenih koncertov v živo. Baje bodo vsak dan zavrteli enega. O tem, če bodo nove vsebine omejene na ZDA, ne govorijo. Bržkone bomo spet izviseli.

AMD do komolcev v Armih

Procesorski velikan AMD je srčike doslej snoval na arhitekturi x86. Letošnje leto pa je prelomno, saj se širokopotezno usmerja še v čipe na Armovi osnovi. Že januarja je naznanil osemjedrni opteron A1100, ki pa je strežniški in ne za domače računalničarje. Drugače je bilo na tiskovki v začetku meseca, kjer je bil v ospredju uporabniški segment. Njegov prvi temelj bo skybridge, ki dospe prihodnje leto. To bo APU, v katerem bosta združena grafično vezje iz radeonov in bodisi Armova CPU-sredica, bodisi AMDjevo x86-vezje puma+. Podnožji obeh izvedenk bosta enaki. Skybridge bo tako AMDjeva prva Androidna platforma! Za zahtevnejše uporabnike snujejo tudi močnejšo armovsko mrcino, imenovano K12. Na čelu razvoja je zopet Jim Keller, ki je zasnoval athlone, nato pa odšel k Applu. Lahko to AMD spet postavi vštric z Intelom?

World of Warcraft je dobil resničnostni šov, Azeroth Choppers! Aggressor v njem ne uzre polnagih vilink, marveč orke na frajerskih ameriških motorjih in njihovega snovalca, Paula Teutula mlajšega.

Jekleni konjiči Azerotha

Pavle mlajši je mastermind za zasnovo obeh motociklov. Upamo si trditi, da si je kljub napetostim vse zamislil že mnogo pred snemanjem serije.

Preden je bil na Discovery Channelu glavna zvezda medvedji Britanec, ki ob padcu prvega mraka pije lastno scalnico, je njegovo mesto zasedal Američan Paul Teutul starejši. Bil je stasita potetovirana pojava v leder jakni in sedlu ameriškega dvokolesnika, kot bi pobegnil iz Sinov anarhije. V resničnostni nanizanki American Chopper je s familijo sestavljal navdušujoče motorje in hrulil na podobno zajetne sinove. Z enim od njih, Paulom Teutulom mlajšim, sta se leta 2009 zaradi kregarij naposled razšla. In ravno Paula ml. je Blizzard Entertainment najel, da za orkovske ter vilinske riti v World of Warcraftu napravi prava, ameriško rohneča konja.

Metzen je bil pri prvem Warcraftu zadolžen za risbice in dizajn, pri drugem pa je že prevzel razvoj izročila. Njemu greš težit, če ti štorija ni všeč.

Konji na bencin

Na prvi pogled bi dejali, da ropotajoči motorji ne spadajo v WoW. A to ne drži, saj je Warcraftov svet že leta poln vsakovrstnih industrijskih iznajdb spod kladiv škratov, goblinov in palčkov. Raketne rampe in teleporterji v Azerothu niso nobena redkost. Pri obrtniški veščini inženirca jih lahko sestavljaš tudi sam in izbiraš med palčjo in goblinsko specializacijo! Gnomi za potovanja uporabljajo robotske dvonožce, goblini pa od Cataclysma dalje velike chopperje. Ravno tu je nekdo pri Blizzardu dobil idejo, da pokliče Paula Jr.

Azeroth Choppers je resničnostna serija, ki bo obsegala osem epizod in Paulu v njegovi tvrdki Paul Jr. Designs sledi pri snovanju para dvokolesnikov, po enega za Alianso in Hordo. Se pravi resničnih jeklenih žrebcev, ki jih bodo nato Blizzardovi animatorji preslikali v igro. Možakar je za nalogo zbral dve moštvi po treh mehanikov, ki tekmujeta, kajti gledalci bodo na koncu izbrali zmagovalni stroj. Ta hip trdijo, da bo v WoWu našel mesto zgolj prvak, ampak naj nas Thrall brcne v tazadnjo, če ne bosta tam slejkoprej pristala oba.

Hordina zver bo imela v divjaški maniri vilice v obliki čekanov in ostre, ošpičene blatnike. Zmagovalna ideja utegnejo biti gosenice na triciklu.

Ljudje pred špilom

Pri delu sta jim z nasveti v pomoč nevihtniški moštvi, pri čemer zavezniškemu načeluje sam oče Warcraftovega sveta, Chris Metzen. Glede na to, da je drugače privrženec Horde, gre sklepati, da njegovega mesta nihče ni hotel in so vlekli slamico. Na Hordini strani ima za nasprotnika Sama 'Samwisa' Didierja, dolgoletnega frontmana Blizzardove lastne metalske grupe Level 90 Tauren Chieftain. Ta se bo ob izidu naslednjega dodatka kajpak preimenovala v Level 100 Tauren Chieftain.

Chopperja bosta morala karseda odražati podobo in vrednote posamezne frakcije. To pomeni pravičniško hrabrost Alianse in surovost ter serijsko žretje svinjskih zrezkov za Hordo. V zgolj in samo učne namene je studio v delavnico privlekel računala in Paulovo gardo naučil pleniti temnice. Tu je očitno, da je nizika oglas za obe franšizi, igralsko in motorno. A pretežno je vseeno osredotočena na ljudi, tako Blizzardovce kot Paulove delavce. Nekateri so že stari znanci American Chopperja, denimo Cody Connely.

Najmočnejši vtis, ki ga po polovici šova dobiš, je ta: Azeroth Choppers je čistokrvna produkcija ameriške šole reality showov. 'Kadri iz telenovel' s približanimi obrazi, nenehne prekinitve in obvezne iz rokava stresene tegobe za ustvarjanje drame. Sprva naj bi imeli moštvi za delo na voljo deset tednov, nakar so se pri Blizzardu spomnili, da bodo ta čas prepolovili. PANIKAAA! Če verjameš; itak je vse zrežirano. No, nemara ravno to kaže, da je World of Warcraft že mainstream, saj ga lahko spremljaš ob boku Jersey Shore. Čeprav se potem vprašamo, zakaj ga ni na televiziji. Najdeš ga na *Azerothchoppers.com*.

Tudi Aliansin chopper bo imel gosenice, a po naše v manj idealni shemi, kot je hordina tricikelna. Fletno babše na desni je Paulova žena Rachael.

DRUŽINSKI POSEL

Teutulova familija navzven nemara daje vtis južnjaških rednekov, kar pa je napačna predstava. Pokrajina Orange County, po kateri je družinsko podjetje dobilo ime, namreč leži v državi New York! Tod je družina v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja na noge postavila metalurško podjetje Orange County Iron Works. Gazda Teutul je za hobi sestavljal tudi dvokolesnike in pogruntal, da mu gre to dobro od rok. Leta 1999 je metalurške posle prenesel na sina Daniela, sam pa ustanovil firmo Orange County Choppers. Hitro si je pridobil sloves odličnega oblikovalca mopedov po naročilu. To pomeni, da so snovali zunanjo podobo, dočim so dele dobili od drugod. Pogone na primer od S&S Cycla.

Kdo je boljši dizajner, starešina s sivo habsburško brado ali njegov uporniški sin Paul Jr., je bila ena glavnih tem resničnostne oddaje American Chopper, ki je na Discoveryju štartala leta 2002. Če se je prva leta še vrtela okoli inženirskih zagat v OCC, se je kasneje prelevila v družinski šov. Teutuli – razen obeh Paulov je bil zraven še eden od sinov, Michael – so brneli po deželi in se imeli fajn. Razen ko so se spričkali, kar je bilo nemalokrat. Naposled sta si Pavleta leta 2009 tako skočila v lase, da je starejši mlajšega odpustil. Slednji je leta 2010 odprl lastno podjetje Paul Jr. Designs. A z očetom sta še sodelovala, saj so American Chopperje, to pot podnaslovljene Senior vs. Junior, snemali prav do decembra predlani, ko so se po desetih sezonah zaključili.

OCC je podpisan pod čuda snovalskih dosežkov. Dvokolesnike so napravili tako za pilote bombnika B-2 kot lovca F-22, seveda z njuno podobo. Intel je dobil chopperja z vgrajenim računalnikom in vžigom z branjem prstnih odtisov. Najslavnejši pa je bržda fire bike v spomin gasilcem, ki so umrli od zrušitvi dvojčkov 11. septembra. Del njegovega tanka za gorivo je kos World Trade Centra.

The Elder Scrolls
ONLINE

JESEN 2014

PS4 & XBOX ONE

/elderscrollsonline

@TESOnline #ESO

zenimax online

Bethesda

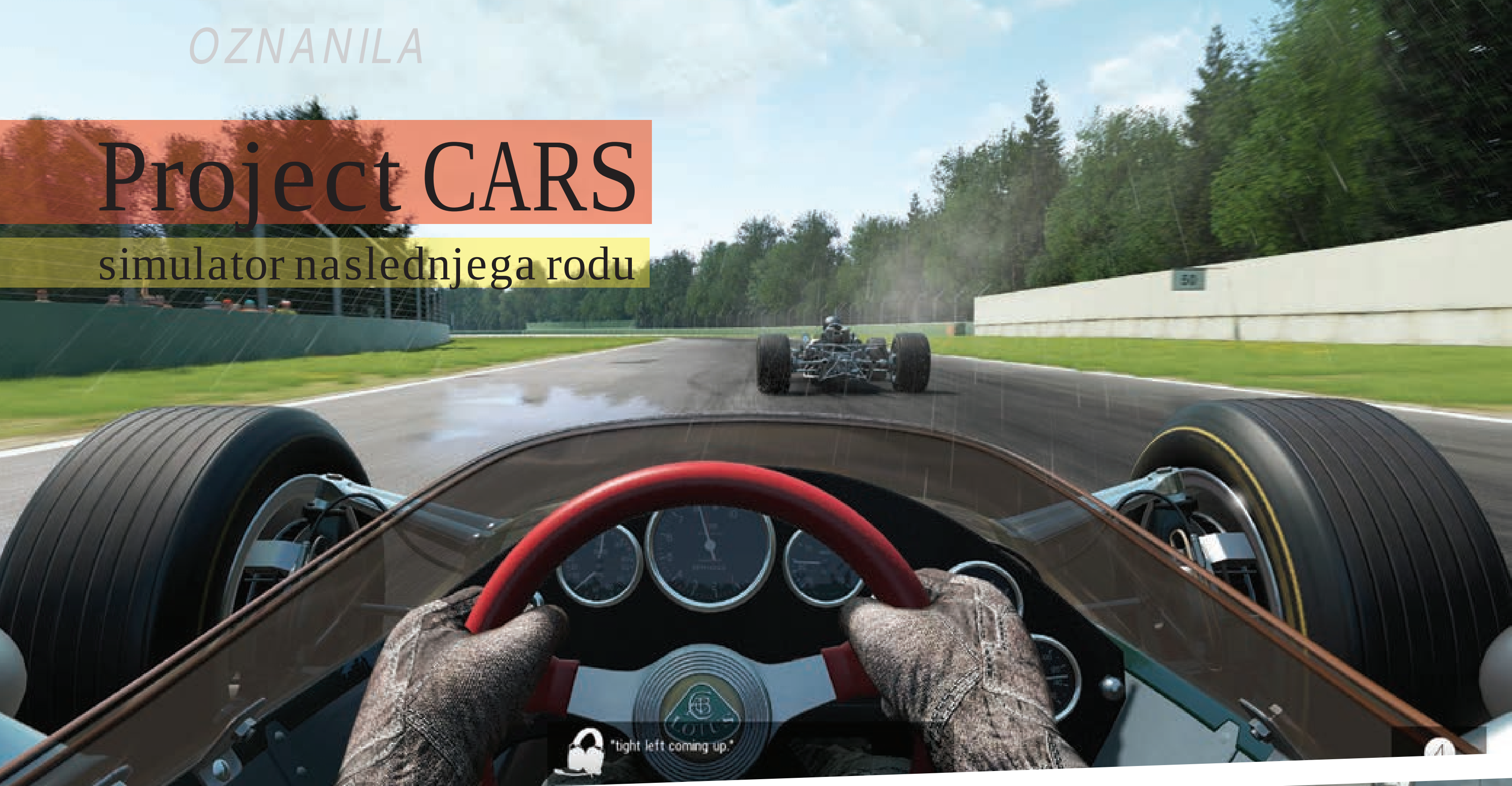
ELDERSCROLLSONLINE.COM

PC GAME Mac XBOX ONE PS4 16 www.pegi.info

© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

Project CARS

simulator naslednjega rodu



V kombinezon odet in s čelado na glavi LordFebo sede v nebroj še nedokončanih dirkalnikov. V njih se zapodi po pisti dirkaškega simulatorja, ki obljublja 'next-gen' volanizatorsko izkušnjo.

Londonski razvijalec Slightly Mad Studios ima reference s težo. Ne (samo) zaradi dveh Shiftov, ki sta kljub nareku EAja dobro osvežili in dvignili nivo serije Need for Speed, marveč zavoljo daljšega opusa. Ta zajema še niz GTR in GT Legends, resnejše dirkaške simulacije, ki jih je ekipa razvila pod imenoma SimBin in Blimey. Zato gre do neke mere verjeti obljubam, da bo Project Cars prinesel najbolj dodelano, verno in naslednjegeneracijsko avtomobilsko vožnjo. V podkrepitev besed so celo ukinili razvoj za playstation 3 in xbox 360, kajti omenjanje naprednosti v navezi z osem let starim hardverom res ni smiselno. Pravijo, da bodo iz playstationa 4, xboxa one in celo wiija U iztisnili poslednji drobec moči, pri čemer pa bo osrednji poudarek na PCju. Zanj jamčijo podporo za vse obstoječe in bodoče tehnikalije, kot so razločljivost 4K, troje monitorjev in čelada oculus rift.

Za dirkače garače

Čeprav bo mogoče vklopiti različna pomagala in zadovoljivo šofirati s ploščkom, Project Cars ne bo priložnostna, nedeljska vožnja. Bo garanje za idealno linijo slehernega ovinka, za vsako prehitevanje in za poslednjo desetinko sekunde. Dober volan, tak s sklopko, bo za normalno izkušnjo domala nuja, to sem se lahko prepričal v demonstracijski verziji. Avtorji ne skrivajo, da ciljajo na zahtevne dirkače, tiste, ki so svojčas drgnili GTR in rFactor, danes pa jim je dolgčas. Taki bodo čislali izčrpne nastavitve podvozja in prenosa moči, napredno obrabo gum, vpliv poškodb, dirke polne dolžine, kvalifikacije, prehitevanje iz zavetrja, različen oprijem asfalta, komunikacijo z boksi in karseda verno obnašanje štirikolesnikov.

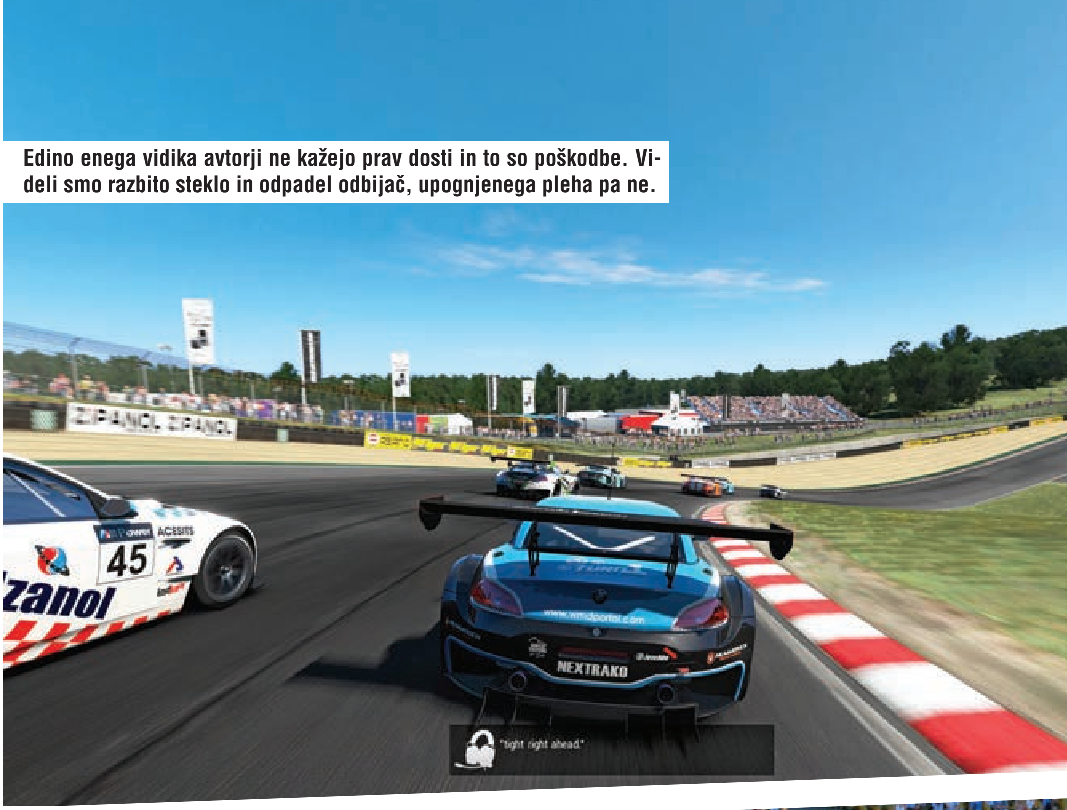
Vse našteto smo sicer že mnogokrat slišali, a premik nivo više je občuten. Že v zgodnji različici sta umetna pamet in podoba boljši od Forze 5, edinega takega špila novega rodu. Dim, dež, spreminjajoča se svetloba tekom dneva, nesterilna okolica proge, žive tribune, odsevi, do vijaka podrobno zmodelirani avtomobili, strti plastični deli – grafika osupne že na slikah, kaj šele v gibanju. Zlasti pritegne vzdušen, tresoč pogled iz čelade, nadgrajena inačica onega, ki so ga predstavili v Shiftu. Skupaj z odlično oblikovano kabino in orokavičenimi rokami na volanu je vožnja videti kot posnetek iz resnične dirke. Še en element, na katerega so ustvarjalci sila ponosni, so boksi. Postanki v garaži bodo namreč živahni in naravni v sliki in zvoku, ter ne statično umetni, kakršne smo izkusili doslej.

S kosilnice na 24 ur Le Mansa

Razvijalci pravijo, da v številu avtov ne bodo tekmovali z Gran Turismom, da pa jih bo gotovo več kot sto različnih. Osredotočajo se na orenk dirkalnike in resnične piste, četudi bo takisto priložen kak vsakdanji model in izmišljena mestna ali obalna cesta. Vseeno majhen hendikep v zvezi s prizorišči ostaja. Ovinki so resda pravi, a imena so povečini spremenjena. Spa je

Belgijski gozd, Suzuko so preimenovali v Sakitto in Hockenheim je Badenring. Del poudarjanja 'resničnosti' s tem orenk počepne. Ravno tako ne bo licenc posameznih prvenstev, le zmešanica razredov z vseh vetrov, od gokartov prek vseh sort turnih specialk in prototipov do različnih bolidov. Sem sodijo tudi kosci lig DTM, Nascar, GT in formula 1. Mnogo bo legend, kot so Lotusova cigara iz leta 1967, BMWjev procar M1 in mečka 190E 16 evo 2. Seveda ne bodo manjkali niti aktualni superšportniki tipa pagani huayra in mclaren 12c. Ferrarijev in lambotov zaenkrat ni videti, niti ne relija. Za slednjega še razmišljajo, ali bi ga dostavili kot DLC oziroma se ga lotili kot samostojnega projekta.

K temu, da bodo imeli stroji avtentičen videz, zvok in vedenjske vzorce, pomagajo avtomobilske tovarne. Slightly Mad na svoji strani nepristano objavljajo, kdo vse sodeluje. Zadnji navedeni partnerji so Radical, Renault, McLaren in Bentley. V razvoj je prav tako vključena dirkaška srenja. Za veren hendling skrbijo volanizator Nicolas Hamilton (mlajši brat Lewisa), aktualni voznik razreda ELMS Oli Webb in multidisciplinist Ben Collins, bolje znan kot prvi Stig. Če se bo kdo od njih dejansko pojavil v špilu v obliki inštruktorja, pa ni znano.


Edino enega vidika avtorji ne kažejo prav dosti in to so poškodbe. Videli smo razbito steklo in odpadel odbijač, upognjenega pleha pa ne.

BOOST
4Stars Sport
4stars.sport

Neobičajna bo sestava igre, saj bo mogoče že spočetka sesti v katerikoli kokpit in se zapoditi po vseh stezah. Šef Ian Bell pravi, da mu gre na živce počasno napredovanje, obvezno zmagovanje in kupčkanje cekinčkov. Če mojster nabavi igro, se lahko takoj zapodi po pisti Nordschleife z bolidom iz leta 1970. Kljub temu bo za tradicionaliste na razpolago nekakšna kampanja, v kateri bomo pričeli kot juniorski voznik gokartov in napredovali vse do audija R18, zmagovalca dirke Le Mans. Sicer ustroj še ni zakoličen, a želimo, da bi moral kupec po zgledu GT6 vseeno doseči določen nivo v enoigralstvu, preden bi se lahko udeležil tekem z živimi nasprotniki. Nihče ne mara zelencev in levakov, ki zavirajo v riti predhodnika ali se celo za šalo vozijo v nasprotno smer. Organiziran multiplayer s stalnimi prvenstvi in svetovno lestvico bo namreč sredica igre. Poleg tega bodo dodane še mnoge družabne komponente v slogu pošiljanja izzivov, združevanja v moštva, kazanja posnetkov in menjavanja poslikav.

Od skupnosti s skupnostjo za skupnost

Pravzaprav je kakovostna skupnost temelj projekta že zdaj. Naslov igre sicer namiguje na 'avtomobile', vendar gre v resnici za kratico, ki pomeni Community Assisted Racing Simulator. Ne le, da razvoj financirajo množice, čeprav do neke mere ga. Avtorji priznavajo, da se takega podjetja z navadnim založniškim poslovnim modelom ne da izpeljati. Preveč bi bilo dihanja za ovratnik, teženja z roki, vmešavanja v odločitve in drugega kravatništva. A vseeno se niso šli klasičnega fehtanja na Kickstarterju, kjer ljudje špil plačajo, nakar nemočno čakajo na izdelek. Ideja je vključiti fane v sam razvoj, in sicer še bolj, kot to počne Steam z early accessom. Celo do te mere, da bodo sčasoma soudeleženi pri dobičku, saj naj bi 70 % zaslužka razdelili nazaj med vlagatelje!

V ta namen so Slightly Mad Studios postavili lastno, Kickstarterju konkurenčno platformo WMD – World of Mass Development, za katero trdijo, da je najbolj koristna za snovalce in najbolj pravična do podpornikov. Zadeva je odprta za vsakogar, a jo očitno slabo reklamirajo, kajti v poldrugem letu je njihova igra še vedno edini objavljen projekt. Ali pa drugim razvijalcem enostavno ni v interesu izplačevati deležev in so zadovoljni z mastno zaslužkarskim Kickstarterjem, kjer nisi obvezan k domala ničemur.

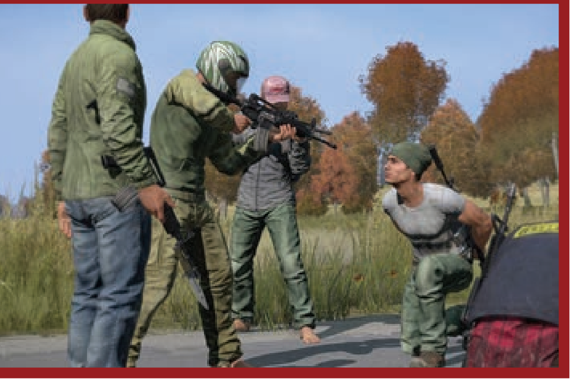
Bodi tako ali drugače, Project Cars je na tak način nabral skoraj štiri milijone evrov, pridobil mnogo povratnih informacij in odlično napreduje. Zelo verjetno mu bo uspelo, posebej zaradi večplatformskosti. Računalniki bodo sicer v kratkem dobili konkurenčno, zelo podobno kao naslednjegeneracijsko simulacijo Assetto Corsa, ne pa tudi playstation 4, kjer Gran Turisma 7 še zlepa ne bo. Wii U pa itak nima ničesar nad emuliranim Mario Kartom.

Kdaj? Pravijo, da jeseni. Upamo le, da zadeva ne bo izključno simulator vožnje za ozek krog ljudi. Fino je imeti še kaj robne vsebine, recimo občudovanje avtomobilov. Navsezadnje 'next-gen' ne sme biti le grafika in matematika.

Na internetu se odpirajo postapokaliptični svetovi, v katerih bi morali redki preživeli sodelovati, da bi nadaljevali človeški rod. Toda namesto tega eden drugega silijo v pitje strupenih razkužil. Aggressor se loti razmaha večigralskih preživetvenih iger, ki ga je sprožil DayZ.

ČLOVEK ČLOVEKU ZOMBI

> “Človečka smo obkolili v razmajani lopi blizu Elektrozavodska. Spustili smo nekaj strelov in prišel je ven z rokami nad glavo, čisto presran. Jecljal je in lahko si začutil njegov povišani utrip. Vklenili smo ga in mu ukazali, da mora zapeti svojo himno ali pa ga na mestu ustrelimo. Tip je bil Norvežan in njegovo dretje je bilo smešno za popizdit. Ker je bil zabaven, ga nismo pihnili, marveč smo ga prisilili, da je pojedel gnile banane. Pozelenel je in se onesvestil, vendar ni hotel škripniti. Zato smo ga vzeli s sabo, da bo za vabo za morebitne nevarnosti. A potem je bil Joža na helikopterju žleht in ga je sredi leta porinil dol. Bili smo previsoko, da bi videli, kako se je razmazal po tleh. Smola.”



To je videti kot stran iz dnevnika lokalnega sociopata, a je stalen pripetljaj v Černarusiji, domišljijski pokrajini igre DayZ. In to dobesedno! Bande igralcev silijo druge, da po glasovni povezavi pojejo in plešejo, drugače jih fentajo. Prav zares jih na silo futrajo z gnilo hrano, ki jo morajo za povrh poplakniti s strupom. Prigode celo posnamejo in dajo na splet kot virtualno inačico nasilniških videov. A to so najtemnejše plati igre, ki takšnega ravnanja ne zapoveduje. Le dopušča ga.

V osnovi je DayZ preživetveni tretjeosebni špil. Domala golega in bosega te vrže v razpadel svet po zombijski katastrofi, pa se znajdi, kakor veš in znaš. Po pustem ozemlju moraš iskati opremo, hrano in vodo, sicer pogineš od žeje, gladu ali bolezni. Nisi junak, marveč uboga para, ki jo lahko pod rušo spravi že okužba ob zlomu noge ali pitju umazane vode. Nevarnost preži od povsod in z enim samim strelom te lahko ubije prvi živi osebek, na katerega naletiš. Pri tem izgubiš vse, kajti smrt je dokončna in po njej greš spet od začetka, le z baterijo v rokah. A ravno ta brezkompromisnost botruje napetemu vzdušju, s katerim se lahko meri malokaj drugega, na primer serija Dark Souls. Ne, DayZ ni zaman eden najbolj priljubljenih naslovov na peceju ta hip.

GNILOBNI LJUDJE

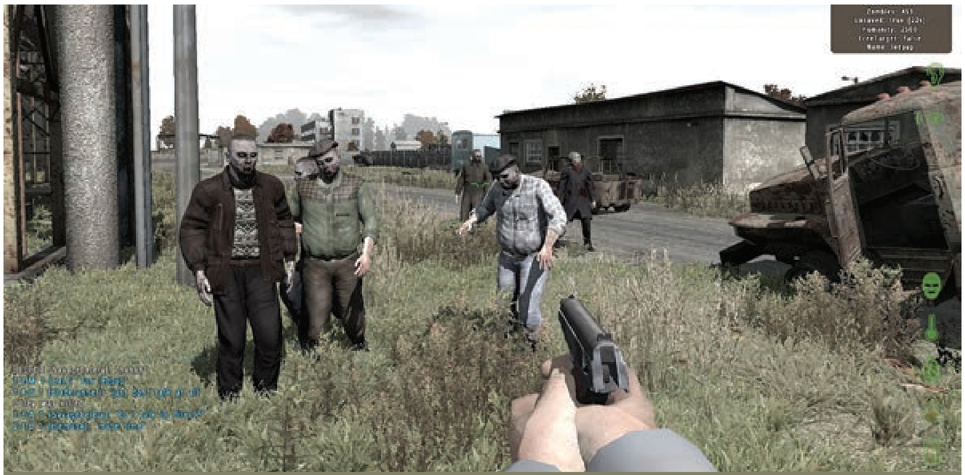
Igra je nastala predlani kot večigralski mod za vojaško streljanko ArmA 2, nakar je lani decembra prišla na Steam v obliki nedokončane plačljive inačice (early access). V naslovu odzvanja prvotni namen igranja: preživeti čimveč dni, katerih števec je v zgornjem kotu. Istočasno 'Z' cika na zombije v izmišljeni nekdanji ruski republiki Černarusija, po kateri vandraš. Trupelca so napravljena po vzoru novejših zombijaških filmov in TV-serije Walking Dead. Osamljena niso tako nevarna in se jih lahko odkrižaš s sekiro. A če te zaznajo iz daljave, denimo ob streljanju, se jih hitro nabere cela rajda. Tako si brž v zosu, čeprav imaš družbo, kajti streliva ni na pretek.

A nagniteži so se v DayZ izkazali za postransko nadlogo. Največji krvniki popotnikov so zastrupitve, poškodbe ob padcih in, jasno, drugi igralci. Ne islamski teroristi, marveč tvoji sotrpini, drugi preživeli, ki jih je na posameznem strežniku do petdeset. Ubijejo te za hrano, vodo in zdravila, ki jih vselej manjka, če jih skušaš zgolj napaberkovati iz ruševin. Ali pa te zaštihajo iz strahu, da imaš nečedne namene, nemalokrat iz čistega nesporazuma, kot ko Willis zmitraljira Travolto v Šundu. Podobne dileme gredo vselej po glavi tebi. Je možakar, ki si ga srečal ob vodnjaku z dragoceno pitno vodo, le še en nedolžen preživeli ali pa ti bo poslal kroglo v glavo v trenutku, ko mu boš obrnil hrbet? Vsako srečanje z živim igralcem je porok za povišan krvni tlak in morebitno dogodivščino, ki se je boš spominjal še mesece in o njej navdušeno govoril ob pijači. Kdor si grize nohte ob kočljivih moralnih dilemah v Walking Dead – tu jih ima na pladnju brez skriptane pripovedi. Vse je spontano.

TETANUS IN KROGLE

DayZ križa dve vrsti že znanih iger. Svobodnjaške spletne frpje in preživetvene naslove, kakršen je prastari Robinson's Requiem. Toda avtor igre Dean Hall z vzdevkom 'Rocket' se pri preživetveni komponenti ni zgledoval po katerem od starejših špilov, marveč po lastnih izkušnjah. Bil je častnik v novozelandski vojski in jo je pri eni od vaj preživetja v divjini pragozda otoka Borneo slabo odnesel. Močno podhranjen in dehidriran je moral zaradi staknjenih poškodb celo pod kirurški nož. Izkušnja ga je zaznamovala in po njej se je odločil napraviti igro. Ko bi vsi razmišljali tako, bi imeli več zanimivih špilov, prmejdun.

Dean Hall se je z razvojem iger ukvarjal od mladih let, še pred svojo vojaško prigodo. Prenos izkušenj z urjenja v špil je bil zanj logična stvar.



Kljub nagnitim bobničem te zombiji zaslišijo na velikih razdaljah. Streljanje, na primer pri boju med banditi, jih urno privabi v množicah. Večinoma se jim raje izogneš in strelivo hraniš za človeške nasprotnike.

Dvesto dvajset kvadratnih kilometrov Černarusije zato ni polnih skrinj, ki bi ti v naročje bljuvale tortice in mitraljeze. Za dober plen se moraš potruditi. In večkrat žrtvovati delček svoje človečnosti, kajti najlažji način, da se dobro opremiš, je, da hladnokrvno umoriš prvega veterana, ki prikolovratí mimo. Tega se zaveda slehernik, ki je v igro vložil vsaj nekaj dni, zato so med seboj vsi sumničavi na kubik. Špil interakcijo posrečeno začini z glasovno komunikacijo. Ta je bližinske sorte: ko se soigralcu dovolj približaš, bo slišal tvoj govor v mikrofon. Srečevanje neznancev zato obiluje s kriljenjem z rokami in klici "FRIENDLY?" ter "ODVRZI ZAGAMANO PUŠKO ALI STRELJAM!"
Kljub velikosti ozemlja se stiku z drugimi ne moreš izogniti in ga mehanika celo spodbuja. Največ plena je v mestih, kjer je istočasno največ zombijev. Da te kateri ne nasadi od zadaj, je fajn imeti soborce. Najčistejša voda pa pride iz vodnjakov, ki jih zaprmej pokrivajo vsaj trije snajperji. Če si sam, se te zna lotiti osamljenost, kajti včasih ure in ure ne doživiš ničesar zanimivega. Če imaš družbo, se vsi zbašete v en džip in greste gazit zombije.

BREZ SPON

A svobodnjaškost ima ceno, kajti učenje v DayZ ne zaostaja dosti od preživetja v pragozdu. Nobenega ujčkanja ni in še za navodili brskaš po spletu. Če vprašaš neznanca, ali je varno pojesti gnil kivi, ti bo večina odvrnila, da samo, če čez spiješ razkužilo. (Namig: ne prime.) Za nameček Arma 2 že v originalu ni slovela kot zloščen naslov, mod je pa še dodatno hroščat. In poln hackov ter goljufij, saj se mnogo računanja odvija v klientu, ne strežniku. Vstop v DayZ zna biti za mnogokoga surova streznitvena izkušnja.
Pa vendarle gre za absurdno popularen in razvpit naslov. Ko je alfa inačica dospela v early access, so je v dobrem tednu prodali pol milijona izvodov po 24 evrov. 24 evrov za še zdaleč nedokončano igro. V čem je skrivnost? Tančica se kanček odgrne ob pogledu na Steamove komentarje: "Uspešno sem zbežal dvajsetim zombijem, nakar sem padel z ograje in izkrvavel iz odprtega zloma. 10/10." Ali: "Ubil sem Francoza, ki ni bežal. Samo v DayZ!" Pa: "Crknil sem, ker mi ni uspelo odpreti konzerve sardin. Igra rox."
DayZ ponuja svobodo, ki je visoko skriptani tobogani, kot je Call of Duty, ne. Natančneje, svobodo pri interakciji z drugimi ljudmi, podobno tisti v najbolj svobodnjaških MMORPGjih. Le da ti tu ni treba mesece bildati lika, saj DayZ (še) nima levelanja statistik. Špil pred teboj v naturalistični podobi razgrne človeško naravo v dobrem in slabem. Zato najraje igraš z znanci iz resničnega življenja, da jim lahko v resnični krčmi zliješ pir po hlačah, ker so te v špilu ubili za konzervo fižola in dva obliža.

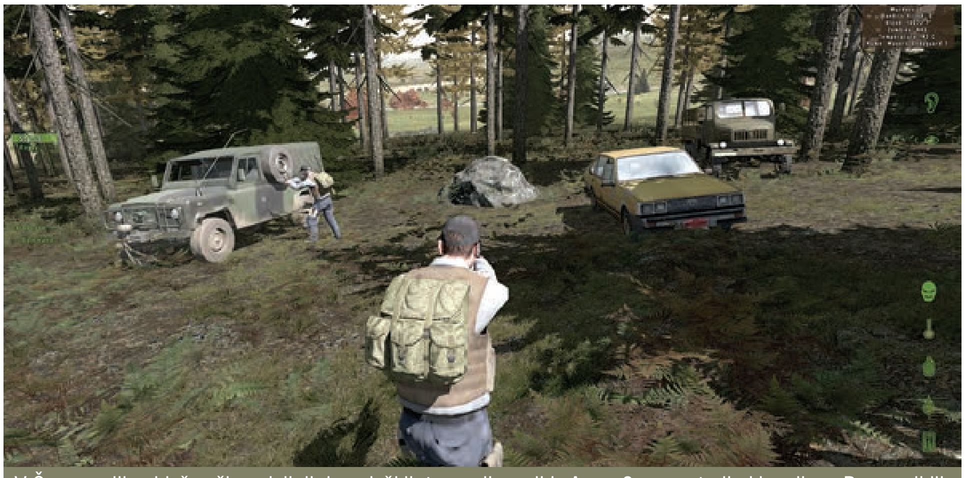
DRUŽBENI EKSPERIMENT

Hall je v igro sicer vdelal zelo osnovno kaznovanje morilcev. Če pobiješ preveč nedolžnih, postaneš bandit in dobiš drugačno podobo. Igralci na posameznem strežniku se razdelijo na miroljubnejše preživele in bandite, ki prve pobijajo za zabavo ter plen. A to je imelo drugačne posledice, kot si je avtor zamišljal. Razbojniki niso postali osovraženi izobčenci, marveč nanje mnogi gledajo s spoštovanjem. Gruče malopridnežev so običajno sestavljene iz starih mačkov, ki pozirajo v maskirnih uniformah, in njihovih vajencev, ki tekmujejo, kdo bo na bolj originalen način fental kakega preživelega, da bi si pridobil naklonjenost.
Nekega avstralskega novinarja je zajela skupina takih tolovajev in ga prisilila, da je bil njihov suženj. To pomeni, da je moral izvidovati za zombiji in sovražnimi faloti. V zameno so ga hranili s fižolom in bananami. Fasal je Stockholmski sindrom in ko je vsa grupa podlegla pod ognjem močnejše enote banditov, se je odpravil iskat svoje 'lastnike', da bi bil zopet njihov suženj.
Ta okolja so torej zelo zanimiv socialni eksperiment. Hkrati pa je treba biti pri tovrstnih ocenah pazljiv. Sklepi, da bi se ljudje takole obnašali po pravi katastrofi, ne držijo vode. Kakor ne greš po seansi Counter-Strika streljat na šolo. Bolj ustrezna je primerjava, da je Černarusija spletni forum v grafični obliki, kjer ljudje počnejo bedarije, ker jim je dolgčas, so anonimni in imajo občinstvo. Okej, predvsem zato, ker jim je dolgčas. Zakaj bi sicer s sekiro lovil nekoga, ker ti je rekel, da imaš umazane gate? In ker se zahodna gmajna očitno zelo dolgčasi, so te sorte špili v vzponu. DayZ je krenil na samostojno pot, tu pa so še drugi samosvoji konkurentje. Vsi so dostopni na Steamu v alfa inačici – early accessu.

DAYZ

Bohemia Interactive, 24 EUR

Eksplozija moda DayZ na Steamu je kajpak pospešila prodajo izvirne Arme 2 in dodatka Operation Arrowhead, ki ju nucaš za poganjanje modifikacije. Piratske inačice gredo pač slabo vkup z večigralstvom. Pri Bohemiji so ocenili, da se imajo Hallu zahvaliti za več kot tristo tisoč prodanih izvodov zgolj poleti 2012! Istočasno so tako Čehi kot Rocket navrgli, da bi bilo "res v redu, če bi DayZ nekoč postal samostojen špil." No, ta nekoč se je pripetil še isti mesec, saj so avgusta naznanili, da Hall zanje dela DayZ Standalone. Mod se od tedaj dalje razvija ločeno in je še vedno dokaj obljuden.
Novozelandec je sprva optimistično pravil, da bo beta samostojne inačice na voljo že do božiča 2012, kar pa se ni zgodilo. Naleteli so na mnogo ovir pri prenosu igre v posodobljen grafični pogon, ki ni tisti od Arme 3, marveč od Take on Helicopters. Za povrh jih je prizadela aretacija bohemov Ivana Buchte in Martina Pezlarja v Grčiji, kjer sta menda vohunila, o čemer smo nekoč pisali. Samostojni DayZ je tako luč sveta v obliki alfa inačice uzrl šele decembra lani. A kljub temu, da je Hall izrecno poudaril grozno hroščatost kode, to ljudi ni odvrnilo, da nanjo ne bi navalili kot zombiji na sveže možgane.
Špil v osnovi ohranja recepturo izvirnega moda in prav tako černarusko ozemlje. Prve razlike so tehnične plati. Podoba je boljša in občutno manj je goljufij, ki tarejo igralce moda. Uzreš pa tudi igralne novosti. Ujetnika ti ni treba več suvati pred seboj s puško, marveč ga moreš vkleniti v lisice. Iz njih se je moč rešiti, kar pa zahteva čas in ni podvig za na zadnji sedež avtomobila, polnega banditov. Nemara v prihodnosti.
V čim slabšem stanju so lisice, tem laže se jih je osvoboditi, kajti sedaj se pozna obrabljenost opreme. To igralce sili v nenehno prečesavanje ozemlja, ker jim bo huda snajperica nekoč razpadla v rokah. Srečevanje drugih je še bolj spodbujano. Vodnjaki so na primer pomembnejši za pridobivanje pitne vode kot v modu in so prava mala zbirališča. Tako preživelih kot cefizljev ...



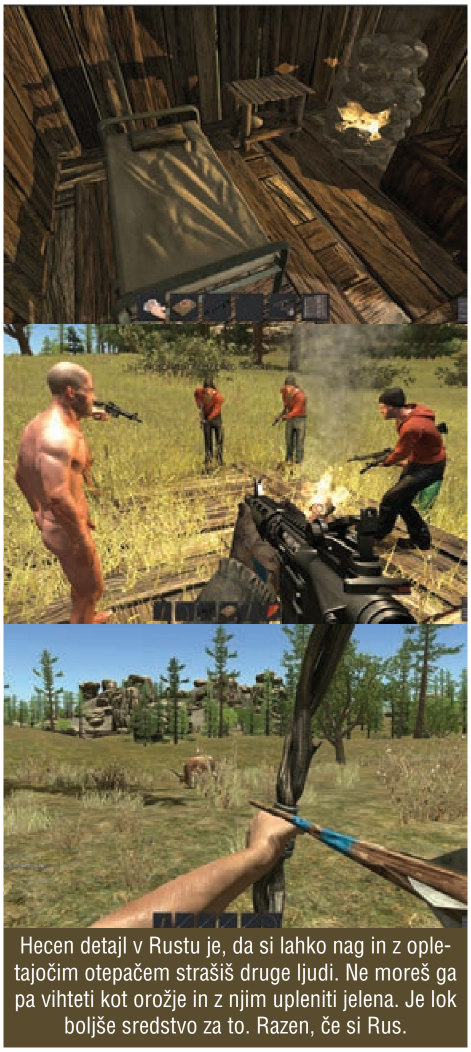
V Černarusiji najdeš večino civilnih in vojaških tovornih vozil iz Arme 2, ne pa tudi oklepnikov. Ponavadi jih je treba pred rabo popraviti z deli, ki jih zbereš po okoliških lopah. Delujoč terenec je pomembna prednost.

Kdaj bo DayZ končan, če sploh, ta hip ne ve nihče. Niti Hall, ki se je od vsega hudega že malo iztrošil in je pred kratkim šel na oddih na Mount Everest. Če to pomeni, da bo sredi Černarusije zrasla gora, še ni povedal. Zato bodi pri nakupu alfe previden in se je raje še ne dotikaj, če ti gredo ob hroščih kocine pokonci. Mahnjenci na mod jo pa itak že imajo.

RUST

Facepunch Studios, 19 EUR

DayZ je resda fejst peskovnik, a v enem pogledu je dokaj plitev: v macgyverjevskem lepljenju žebljev in sponk skupaj, da nastane bazuka. Tudi bajt si tamkaj ne moreš graditi. Za te potrebe je Garry Newman zasnoval Rust. Taisti Garry Newman, ki je napravil nerealno popularni Garry's Mod za Half-Life 2. Onega, v katerem lahko G-Manu obraz raztegneš v nasmeh in ga naučiš plesati kazačok.

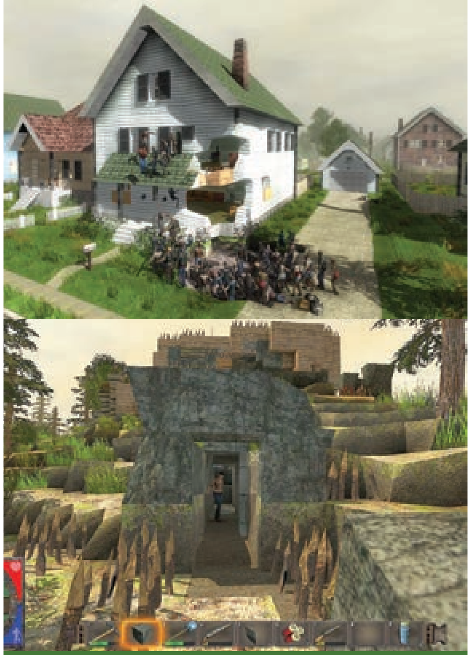


Hecen detajl v Rustu je, da si lahko nag in z opletajočim otepačem strašiš druge ljudi. Ne moreš ga pa vihteti kot orožje in z njim upleniti jelena. Je lok boljše sredstvo za to. Razen, če si Rus.

Rust je skoz in skoz prvoosebna preživetvena igra. Pleniti moraš divjad, iskati vodo, se dobro obleči, da ne stakneš prehlada, in bežati pred medvedi. Začneš s cunjo, baklo in kamnom v roki ter s pretečim mrakom, ki prinese tuljenje volkov. Nebogljen ponoči hitro storiš konec, zato si je treba omisliti zatočišče. S kamnom posekaš nekaj drevja (hej, alfa je še!) in si napraviš zasilno kolibo. Izdelaš lok in sekiro ter greš na lov za divjimi vepri in jeleni. Pogrešal pa boš zombije, saj jih od februarja ni več. Garry rekši, da so bili nepotrebni. Od tu te pot vodi do izgradnje talilne peči in nakovala, da udejanjiš ročni topič. In tako dalje do avtomatskih pušk. Laserjev še ni. Izdelati si je moč kopico opreme, na primer zaščitni jopič iz kevlarja, kar liku uspe ustvariti kar iz železa in usnja.

Rust je posebej zanimiv zaradi trkanja ob soigralce, ki je tu kanček drugačne sorte kot v DayZ. Ker imaš svoj becirk in bajto, ne kolovratiš čez drn in strn v iskanju zadnje konzerve fižola. A karta je tako nabasana, da ti slejkoprej kdo prekriža pot. Tu pride do izraza človeška teritorialna narava, kajti malokdo dobrodušno sprejme, da mu neznanci špancirajo po trati pred hišo. Sumničavost je na višku, nemara še bolj kot v DayZju. Je pa ubojev malo manj, ker se lahko zapreš v domovanje. Ta hip lahko falotje skozi zid pridejo zgolj z eksplozivom. Takisto je kazen za pogin kanec manjša kot v DayZ, saj si moreš z ležiščem napraviti točko za preporod in poleg skrinjo. Tako ob smrti izgubiš zgolj nošeno opremo. Je pa res, da je tvoja bajta ranljiva za vdor tudi, ko lepo drnjohaš v postelji. V resničnem življenju.

Garry ima z Rustom širokopotezne načrte. Kljub temu, da je na voljo šele okostje igre, na liniji že opaziš zametke spontanih frakcijskih spopadov. Če se ne pokoljejo med sabo, večje gruče ljudi gradijo trdnjave in se lotevajo obleganj sosednjih utrdb. Vsaj denarnih težav pri razvoju ne bo imel. Rust je v namreč v mesecu od decembrskega izida v Steamovem early accessu zbral pol toliko denarja kot Garry's Mod v devetih letih. Do danes pa že več kot petindvajset milijonov evrov! Ljudje so utrgani.



Nemrtvi v 7 Day to Die so vztrajna svojat in ti lahko razrijejo še tako dodelano bivališče. Z veliko vztrajnosti in nekaj sreče ti lahko uspe nastaviti toliko pasti, da jih večina zares umre do smrti.

7 Days to Die

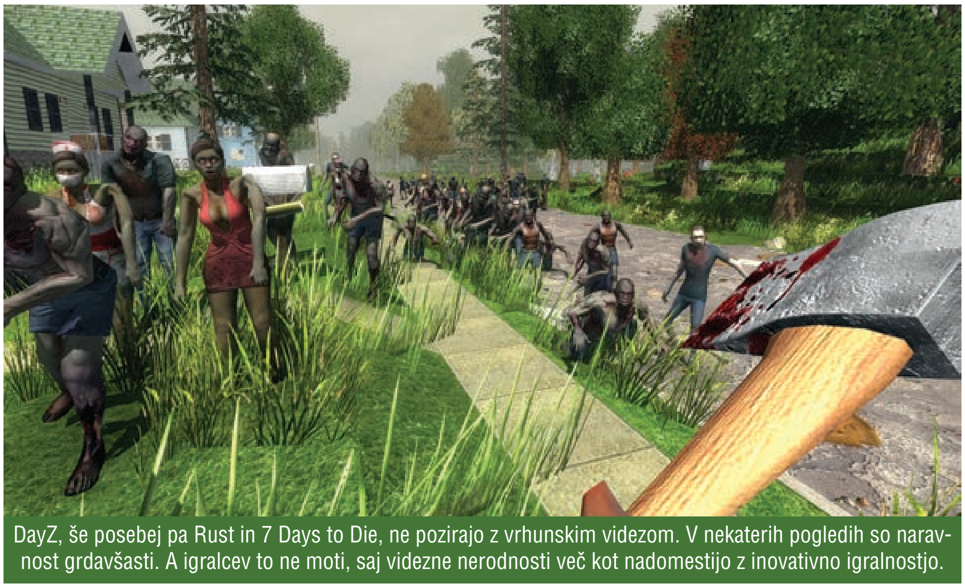
The Fun Pimps, 23 EUR

Ob Rustovem dnevno-nočnem ciklu in rokodelstvu si bržkone pomislil na Minecraft. Toda v Rustu ozemlje ni sestavljeno iz kockic, ki bi jih odkrampal. Za minecraftovski fiks z zombiji in šotgani moraš oditi v 7 Day to Die. Tu so zombiji takšni, kot se spodobi. Ne pisane kockave hecnosti, ki jih z mečem rukneš okoli ušes, marveč horda, ki te preplavi, če te ponoči zaloti na prostem.

Noč v postapokaliptični zahodnoameriški pokrajini Navezgane je hudo nohtegrizna. Zabarikadiran v hiši-trdnjavi napeto poslušaš, kaj se dogaja zunaj, in upaš, da ti ni katera od nakaz sledila, ko si se zvečer vrnil s plenjenja pustinje. Nato raznese prvo nagazno mino. Ojoj. Pa drugo in tretjo. Joj prejoj. Slišiš gnusobe, ki se natikajo na pasti iz kolov, s katerimi si nabasal dvorišče. Prva potrka na vrata, druga jih sune s tečajev. Zapoje tvoja brzostrelka, ki pa ji slejkoprej zmanjka svinčene hrane. Zbežiš v prvo nadstropje, z grgranjem tesno za teboj. Primakneš mizo, da bi se zavihtel na streho, a ti jo zombi spodmakne. Utoneš v morju šavsajočih rok. To je 7 Day to Die.

Dneve preživljaš v iskanju rokodelskega in gradbenega materiala. Velik del opreme, tudi puške in oklepe, je moč izdelati, dočim si utrdbe napraviš z okrepitvijo obstoječih hiš. Za razliko od Minecrafta igra simulira fiziko, zato ne moreš postavljati v zraku lebdečih konstrukcij. Če zombiju uspe podreti ključni steber v bajti, pade vse na kup.

7DtD je tretjeosebni špil kot DayZ, je pa v njem nekoliko manj poudarka na sodelovanju, saj ga je moč igrati samostojno. Kljub temu za najboljše dogodivščine poskrbi srečevanje soigralcev, ki je podobno neomejeno, v dobrem in slabem. Najdragocenejša 'valuta' so trenutno svedri, ki omogočajo hitro kopanje in jih je težko najti. Zanje ti marsikdo mirne duše pošlje kroglo med oči. Drugače je tudi ta igra izšla decembra lani in je še v alfi. Mali studio The Fun Pimps posodobitve izdeluje rafalno in med drugim se gre nadejati vdelave veščin in levelanja lika.



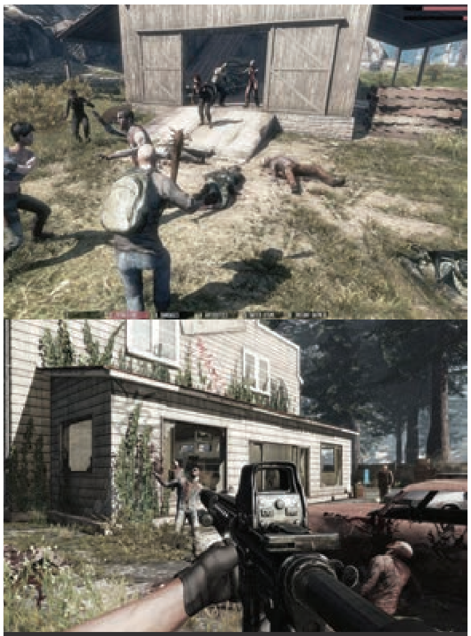
DayZ, še posebej pa Rust in 7 Days to Die, ne pozirajo z vrhunskim videzom. V nekaterih pogledih so naravnost grdavšasti. A igralcev to ne moti, saj vidne nerodnosti več kot nadomestijo z inovativno igralnostjo.

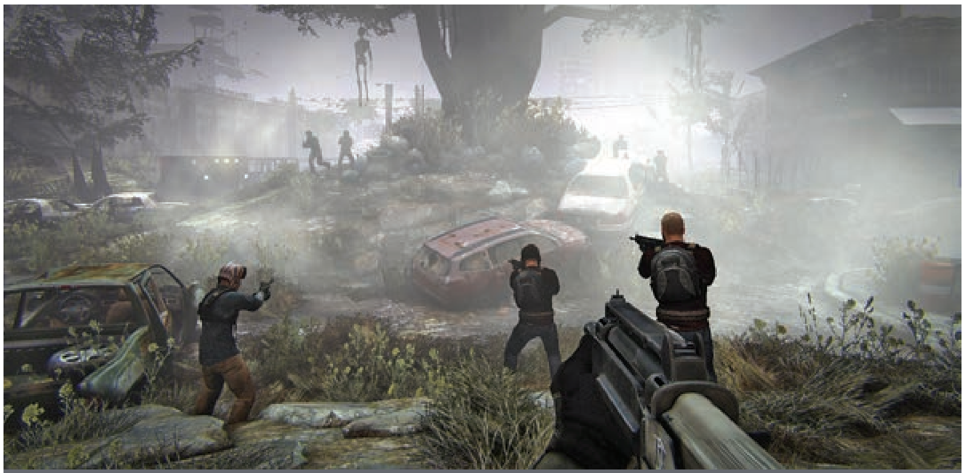
THE WAR Z

Razvpitost DayZ so hitro zvohali zaslužkarji in že predlansko jesen, le nekaj mesecev po njegovem udaru, je mali studio Hammerpoint najavil prvega posnemovalca, The War Z. Obetal je vse, kar je imel njegov zgled: veliko ozemlje, umiranje od lakote in žeje, štihanje soigralcev v hrbet. In še mnogo več – frpjsko razvijanje veščin, modernejšo grafično podobo, utrdbe, v katerih bi se branili pred valovi smradcev. Kot State of Decay v večigralski izvedbi.

A že ob banalnem imenu so se pojavile slutnje, da gre za nečastno hlepenje po cvenku, vredno najbolj zakrknjenih banditov. Te slutnje so nagnito meso postale, ko je The War Z decembra 2012 izšel na Steamu. Kupci so jezno pogruntali, da polovice oglaševanih pritiklin, vštevši igralčevih veščin, v igri sploh ni! S premerjanjem karte so dokazali, da obsega kvečjemu deset kvadratnih kilometrov, ne sto, kot je bilo obljubljeno. Naslov je bil očitno nedokončan, saj je bilo žužkov več kot zombakljev. In kot vse to ne bi bilo dovolj, ti je v fris porinil še gnusen način free to play. Ko si krepnil, si moral na preporod čakati dvajset minut – razen če si odštel pravi denar!

Gazda studia Hammerpoint Sergej Titov se je na pomisleke odzval z besedami, da kupci očitno ne znajo brati. Toda moral se je zresniti, ko se je spričo enega največjih slapov pritožb v Steamovi zgodovini na blamažo ozrl Valve. Ventilom je bilo hitro jasno, koliko je ura, in The War Z so za nekaj časa umaknili iz štacune. Prvim kupcem pa celo ponudili vračilo denarja, kar se pripeti izjemno redko. Igra se je odtlej še nekajkrat vrnila na Steam in zopet poniknila. Danes jo tam najdeš pod imenom Infestation: Survivor Stories. Namesto velikega kupa gnoja je zdaj malo manjši kup fekalij in še vedno ima vdelan oderuški F2P-pristop. Ogni se ga v karseda velikem loku, z gasmasko na glavi.


The War Z je bil na fotkah videti fleten in ni čudno, da je prevaral tako veliko zgodnjih kupcev. Še enkrat več se je izkazalo, da sta igralnost in zloščenost kode pomembnejši lastnosti.


Okolica v Netherju je očesu prijazna in spomni na Crysis 2. V ozadju vidiš obzidje varne cone, kamor pošasti ne morejo in je boj med igralci prepovedan. A pot do tja je posejana z zasedami, kot je tale spredaj.

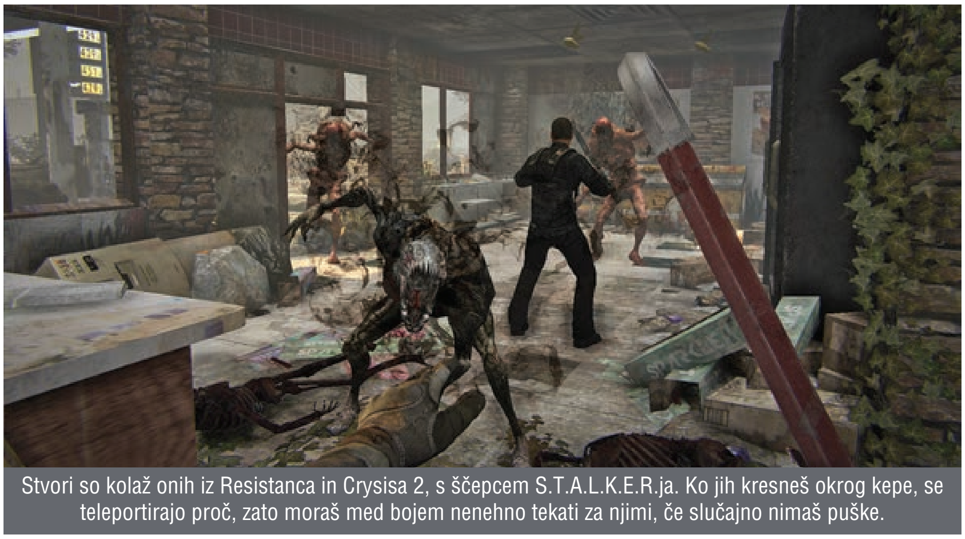
NETHER

Phosphor Games, 14 EUR

Nether je od vseh skoraj-so-tu-a-ne-čisto naslovov videti najbolj impozanten. Prvoosebna igra je in izgleda domala kot Dead Island. Ali prihajajoči Dying Light, če hočeš. Le da te namesto zombijev napadajo tujski teleportirajoči se stvori – netherji. Ti moraš pred njimi braniti maloštevilne človeške enklave in hoditi na plenjenje opustošenega okoliša, da zbereš surovine za preživetje ter rokodelstvo. Prav tako z do 63 soigralci povezuješ v frakcije ali jih pobijaš kot bandit. Ker lik pozna frpjsko krepljenje statistik, obstaja mehka smrt, kjer izgubiš zgolj vso opremo, ali hardcore strežniki, kjer si kaput za vekomaj!

Pozorni so opazili, da imajo pri produkciji prste vmes isti ljudje kot pri The War Z oziroma Infected. Ovbe. Razvijalska skupina je sicer druga in Nether po različici v early accessu sodeč ni take sorte ščiš kot TWZ. Toda kvaliteta špila ne dosega lične prezentacije na uradni spletni strani. Mnogo osnovnih mehanizmov, med njimi streljanje in mlatenje pošastkov z motikami, je še lesenih in neizpiljenih. Okoliš je videti fajn, a seže premalo v višino, saj je moč vstopiti le v peščico stavb. Zato je raziskovanje okrnjeno. Netherji navdušijo le videzno, v boju pa se posamične vrste skoraj ne razlikujejo. Kar igri najbolj zavda, je razmeroma majhna karta, ki povzroči, da te banditi obvezno najdejo, kamorkoli greš, ali kampirajo pred vhodi tako imenovanih varnih območij. Zato je za začetnika igranje celo brutalnejše kot DayZ. Razen če, TADA!, pljune prave denarce in si omisli opremo takoj na štartu. Tudi Nether ima torej F2P-trgovinico, ki sicer ni tako oderuška kot ona v Infected, a daje grenak priokus.

Nether ni zanič špil in ima potencial, da se razvije v zgleden špas. A ta hip se še opoteka.


Stvori so kolaž onih iz Resistanca in Crysisa 2, s ščepcem S.T.A.L.K.E.R.ja. Ko jih kresneš okrog kepe, se teleportirajo proč, zato moraš med bojem nenehno tekati za njimi, če slučajno nimaš puške.

H1Z1

DayZjevi noriji zombijskih svobodnjaških iger se pridružuje prvo veliko ime, Sony Online Entertainment. Svojo internetno tretjeosebno zombijščino so poimenovali H1Z1, po fiktivnem virusu, ki večini človeštva povzroči gnile zobe. Redki imuni bodo brskali po ostankih civilizacije za uporabnostmi in gradili postojanke. S skupnimi močmi se bodo zoperstavili zombijski nevar ... ahaha, pajade. V resnici se bodo klali med seboj. SOEjevi prednosti pred tekmeci znata biti velikost in izkušnje, saj so H1Z1 namenili napreden grafični pogon, v katerem bo menda moč zaselke in hoste požgati do tal. Več izvemo v naslednjih tednih, ko naj bi špil po hitrem postopku prišel na Steamov early access. Za PCjevo inačico naj bi storili tudi ono za PS4, v končni fazi pa bo igra free 2 play.

Prvi ukrivljeni
UHD TV na svetu.
Samsung
Curved UHDTV
Ultra High Definition 4K
www.samsung.si

SAMSUNG

reboot develop 2014

jadranski razvojniki

Namesto da bi se Sneti na konferenco razvijalcev iger cijazil daleč v anglosaške ali germanske dežele, je tovrsten dogodek našel takoj čez mejo, v Zagrebu. Obiskal je Reboot Develop 2014, kjer se je lokalno zmešalo z mednarodnim in botrovalo zanimivosti(m).

Politično-medijska gonja zoper Hrvaško se najraje obnovi tedaj, ko je treba z zunanjim sovražnikom preusmeriti pozornost od umazanih domačih rabot. Tedaj so južni sosedje priročen grešni kozel, ki nam krade ribe in si lasti obrežja, brez katerih bo države konec. Seveda pri tem pozabimo na dolgove Ljubljanske banke in podobne malenkosti, ki pravijo, da imamo tudi mi maslo na glavi. Pri njih je podobno. Ko je treba pozornost naroda oddaljiti od skorumpiranih oblastnikov in hirajočega gospodarstva, smo Slovenci brž žrtveno jagnje. Princip 'deli in vladaj' je univerzalen.

Ja, s Hrvati smo si podobni, sploh če se omejim na severni del. V zagrebških nakupovalnih središčih je nemalo slovenskih blagovnih znamk in trgovin, od Lisce prek Gorenja do Cicibana, videz pokrajine s hišami vred je identičen in jezik sličen / sličan. Letujemo pa na Hrvaškem množično ne glede na to, kako ugodne ponudbe dajeta Turčin in Grk. Zlahka bi bili federacija po vzoru Belgije, ki ne bi bila več tako majhna in občutljiva. Nadvse podobni smo si celo po situaciji na trgu z igrami.

A prehitevam. To pride na vrsto v prispevku na naslednjih straneh in mi še ni bilo znano, ko sem ob prihodu v Zagreb zarjul "KAKO STE, SUSJEDI?!" (ne 'komšije', to je srbsko) ter se parkiral pod Hiltonovim hotelom DoubleTree. Tistim za 150 ojrov na noč, kjer mislijo, da je višek kulinarike koruza na kruhu, prepojenem z olivnim oljem, ne poskrbijo pa za dovolj prtičkov za brisanje popacanih ust. Na tej lokaciji se je v organizaciji kroatske igralske revije Reboot 26. in 27. aprila odvilo prvo uradno in veliko srečanje razvijalcev špilov na adrijanskem območju.

Tiha voda bregove dere

No, opazka o velikosti je relativna. Reboot Develop s šestindvajsetimi predavatelji in par sto udeleženci iz samih majhnih, neodvisnih firmic ni na ravni ogromnega Game Developers Conference v San Franciscu, kamor se je letos marca zgrnilo 24.000 izvedencev. Niti evropskega GDCja v okviru sejma Gamescom v Kölnu. Temu ustrezno je bilo šova vajenemu očesu vse skupaj videti bedno. Štuk hotela, dve predavalnici, veža s kofetom in Rebootovimi praporji, nekaj računalnikov in ipadov z demoti, dve VR-čeladi Oculus rift … To je nekako to. Ramp s skejterji in cosplayerjev na tovrstnih srečanjih ni, bedži so bili napisani na roko, hostese pa bolj simpatično zmedene kot joškate in spogledljive. Spektakularne fotke zato odpadejo, razen če tripaš na geeke v kavbojkah in srajcah, ki po gručah debatirajo o posvečenih temah.

A s tujim kurcem po koprivah opletati je lahko, pričakovati veledogodek v jadranski regiji utopično, GDCji pa itak ne stavijo na spektakel. To ni 'trade show' luči in trušča, kakršni so E3, Gamescom in jesenski, prav tako zagrebški Reboot InfoGamer, temveč miren kraj, kjer se družijo ljudje izza zaves. Tisti, ki jih propagandna mašinerija na oder zvleče šele, ko je treba izdelke povezati s frisi. Nekateri, kot sta Molyneux in CliffyB, s tem nimajo težav. Večina pa jih ostane v ozadju in se posveča zamislim, kot so krovni dizajn iger, učinkovitost PR-storitev, stres na delovnem mestu in prihodnost AAA-naslovov.

Srce prireditve so bila predavanja, ki so bila takale – dvignjen podij v hotelski konferenčni dvoran(ic)i in kup geekov na stolih. Tu priča hrvaški avtor iger Mario Mihoković.

REBOOT
HIRING!

Pridejo stari znanci

Ravno to so bile teme enournih predavanj, ki so se z daljšim premorom za južino ter kofi brejki vrstila od devetih zjutraj do petih popoldne. Kakor na drugih GDCjih ali na faksu je znalec stopil na piedestal in z glasom ter diapozitivi obdelal izbrano temo, čemur je sledila bolj ali manj zanimiva debata z občinstvom.

Nekatere predstavitve so bile bog se usmili dolgovezne, na primer Square Enixovo snubljenje lokalnih razvijalcev pod titulo 'Why is Square Enix helping indie game developers?' V monotonem žebranju nismo izvedeli ničesar novega in vizitke s spletnim naslovom, kjer se je moč prijaviti v Squarov neodvisniški program Collective, so bile same sebi namen. Druga predavanja so se tikala nišnih področij, ki bore malo pomenijo celo žurnalistom iz foha, na primer 'Challenges of art directing and technical streamlining for adventure game production' in 'Combat racing game development challenges'. Čeprav bi take analize prenašali po YouTubu, kar jih niso, dvomim, da bi bil nanje naval.

Nadvse specializirana je bila tudi obdelava vizualnih učinkov v World of Tanks, kar je predstavil Aleksander Jacukevič iz Wargaminga. Nivoju prireditve primerno ni šlo za veliko živino v tej beloruski megafirmi, ki letno dela na milijone evrov dobička. Tip tam skrbi za grafiko in se je prišel o tem razgovorit. A nekaterih se take teme direktno tičejo in jim pomagajo pri delu. Za tovrstne strokovnosti so plačali kotizacijo 85 evrov, kolikor je stala dvodnevna udeležba z dostopom do vsega. Za primerjavo: vstopnica iste vrste za ameriški GDC velja tisoč evrov za tiste, ki se prijavijo vnaprej, in 1500 na licu mesta.

COLLECTIVE

Ker se jadranska regija, kar se razvijalcev tiče, hitro izpopolnjuje, je prišel tukajšnje talente žicat človeček iz Square Enixa. Njihovemu programu za sodelovanje z neodvisniki se reče Collective in je podoben Greenlightu na Steamu. Ljudje na spletni strani *Collective.square-enix.com* glasujejo za predstavljene projekte in najbolj všečne v slogu Kickstarterja iz lastnih žepov financirajo skozi platformo Indiegogo. Seveda ne zastonj, saj nekaj stane že postopek. Square je lahko solastnik naslovov, ki so šli skozi sito, pri čemer poberejo 10-odstotni delež, če so distributerji, in dodatnih deset, če si lastijo avtorske pravice. Razvijalci bodo verjetno ostali pri utečenih kanalih in čudil se bom, če bo skozi Collective pricurljalo karkoli bistvenega. Zaenkrat oglašujejo starokonzolni jrpg Pub Master Quest, tretjeosebno fantazijsko avanturo Eternal Desert Sunshine in skrivalnico Crash Dummies. Nič pretresljivega.

No, na svoj račun smo prišli tudi tisti, ki iger ne razvijamo, marveč nas zanima stanje v industriji. Kolega Ante Vrdelja iz hrvaške revije Bug je denimo ocenjeval, 'zakaj opisovalci iger smrdimo' – pod zbadljivim nazivom govora se je skrivalo svetovanje firmam, kako naj skrbijo za dobre odnose z mediji. *“Bodite prijazni, podpirajte manjše revije in strani ter ne skoparite z dobrotami.”* S tem si je pridobil uradni žig “Approved by Joker!” Najraje pa smo prisluhnili zvezdniškemu govorcu Guillaumu de Fondaumièru. Ta je v zgodnjih devetdesetih z Matjažem Požlepom in Diegom Zancom ustanovil mednarodno grupo Arxel Tribe, v kateri je bila slovenska udeležba nezanemarljiva. Tam so izdelovali tako oglase s 3D-grafiko kot računalniške igre, med njimi Ring (1999) po Wagnerjevi operi Nibelunški prstan. Ko se je zgodba z Arxlom iztekla, se je Fondaumière pridružil Quantic Dreamu, kjer je izvršni producent in sodirektor. V Quanticu so nastali naslovi takega kalibra, kot sta Heavy Rain in Beyond: Two Souls. Hkrati je predsednik francoskega videoigernega sindikata.

Guillaume de Fondaumière je bolj poslovnež kot avtor iger in je prvo podjetje ustanovil pri šestnajstih letih. Arxel Tribe je sčasoma prodal za 15 milijonov evrov in se nato pridružil Quantic Dreamu.

Piramidna struktura

Guillaumovo predavanje 'Are AAA console games a thing of the past?' je bilo v prvi vrsti sporočilno za tiste, ki izdelovanje iger jemljejo kot romantično in umetniško. Saj do neke mere to je. A realnost veli, da gre v temelju za posel, kjer moraš biti vsaj na pozitivni ničli, sicer greš kmalu na boben. In iger ter s tem razvijalcev, ki delajo izgubo, je v današnji situaciji večina. Ni več tako, kot je bilo pred desetimi, dvajsetimi leti, ko si lahko naredil špil, ga prodal sto tisoč kosov in udobno živel. Zdaj te srednje plasti ni več. Levji delež denarja zgrabi prgišče največjih, ostali životarijo. Kar je tolikanj bolj tragično, če vemo, da se vrednost trga iger bliža 70 milijardam evrov.

Tako je stanje pri klasičnih, težkokategornih konzolnih in računalniških igrah za polno ceno 40 do 70 evrov. Hiti, kot so Call of Duty, FIFA, Grand Theft Auto, Assassin's Creed in Skylanders, so zaslužni za veliko večino skupne letne prodaje. Lansko leto je mejo milijona prodanih izvodov pri igrah za sobne in ročne konzole preseglo 75 naslovov, toda že prve na seznamu so prodali petkrat več kot desete, nakar številke usihajo še hitreje. Po Guillaumovih podatkih stroške povrnejo le štirje odstotki večjih iger, ki izidejo. Vse ostalo naredi izgubo.

Situacija pri neodvisnih in brezplačnih (free 2 play) špilih, naj gre za mobilne ali spletne, ni nič drugačna. Tu imaš kot avtor približno enako malo šans, da boš zaslužil. Če se zanašaš le na nakupe v igri, *in-game purchases,* kot so kožice za junaka v League of Legends, je na ta način profitabilnih 1 do 2 odstotka naslovov! Še ena zanimivost je, da tovrstnih iger ne narediš za desetine milijonov ljudi, marveč za peščico, ki ti bo plačevala. 0,15 % uporabnikov namreč pri F2P-naslovih prispeva kar 50 % prihodkov!

Starpoint Gemini 2 je simulacija vesoljske križarke, ki jo izdeluje desetčlanski hrvaški studio Little Green Man Games. Ne le to, istočasno delajo inačico za VR-kacigo Oculus rift! Občudujoče.

Je pa razvoj tovrstnih špilov cenejši in krog potencialnih uporabnikov dosti večji kot tam, kjer zaračunaš vnaprej. Zato je po Guillaumovem mnenju tradicionalni model težkokategorne igre, ki na konzoli in PCju stane več deset evrov, na trhlih nogah. Razen če najdeš pravo kombinacijo kakovosti, izvedbe in trženja, kakor jo je s Sonyjem tesno povezani Quantic Dream, ki kljub F2P-ponudbam ostaja na konzolah. Drugače pa bo mnogo iger na zahodu postalo brezplačnih po azijskem vzoru. Morda se bo tedaj spremenilo kruto dejstvo, da ugledamo le petino iger, ki začno razvoj. Ali pač ne, glede na to, da na tem enako kompetitivnem trgu smetano posnamejo veliki plejerji, kot je kitajski Tencent. Trezna Guillaumova ugotovitev se je glasila: *“Ljudje večinoma igrajo iste igre.”* Saj vidiš v Sloveniji – Cod, FIFA, WoW, LoL. Takle mamo.

Iz malega raste veliko

Če si prisluhnil na pravem koncu, si z Reboot Developa nedvomno odnesel nekaj zase. Ne toliko, kot bi v ZDA, ampak po drugi strani je bil dogodek veliko bliže in bolj domačen, poln ljudi iz regije, s katerimi načeloma laže sodeluješ kot s tistimi iz tujine. Po svoje je dosti vredno to, da spoznaš ljudi z istega geografskega območja, skupaj kaj spiješ in e-poštnemu naslovu primakneš obraz.

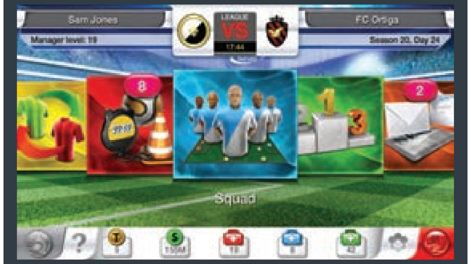
Po izjavah prireditelja so začeli zadevo pripravljati pred tremi leti in vse skupaj je stalo kakih 20.000 evrov. S kotizacijami tega stroška niso pokrili, a pripravljeni so vzeti v zakup izgubo, saj je bila letošnja konferenca šele prva. Tako se bo jadranska razvijalska srenja na Reboot Developu 2015 za tri dni srečala v Dubrovniku, ker Zagreb nima primernega hotela. Daenerys z zmaji ne pričakujemo, je bomo pa veseli.

FURRIES
CHALLENGE YOUR SKILLS
Furries za iOS je prihajajoči špilčič slovenskega razvijalca Dawn of Play. Tu se trudiš s frcanjem obdržati pri življenju kosmate velikoučne krogle. Simpatična risankasta reč, upam na čimprejšnji izid.

BUČI, PROGRAMJE ADRIJANSKO

O jadranski developerski sceni v Sloveniji nimamo dosti pojma in Reboot Develop je bil idealna prilika, da v tej smeri izobrazim. Imel sem kaj čuti. Po več kot dvajsetih letih v poslu razen Croteama in 2x2 Games nisem poznal hrvaških razvijalcev, ki pa žanjejo uspehe. Naj gre za Little Green Man Games s serijo Starpoint Gemini ali skrite Cateia Games, ki delajo špilčke za založnike, kot je največji izdajatelj casual igric Big Fish. (Na sliki je ena od njihovih drobižnih avanturic Tales from the Dragon Mountain 2.) Studiev z desetimi, dvajsetimi ljudmi je na Hrvaškem bojda kakih šestnajst.

Še bolj sturajo v Srbiji. Za Big Fish poleg Cateie delata dva studia v Novem Sadu, Eipix in Mad Head, v katerih so lani naredili kak ducat hidden object špilčkov, letos pa v enem tednu prodali tristo tisoč izvodov muzikalične lahkotnice Cadenza. Nadalje je pri nas neznano beograjsko podjetje Nordeus. Le-to skrbi za Top Eleven Football Manager, eno najbolj priljubljenih večigralskih športnih iger sploh s petimi milijoni vsakodnevnih uporabnikov. Je free 2 play, ima uradno licenco za vse mogoče, od Mourinha do Reala, in je narejena tako za brskalnik in Facebook kot Android ter iOS. Nordeus je z njo sesul konkurenco v slogu Fife Managerja in zrasel v firmo z več sto zaposlenimi, 50 milijoni evrov letnega prometa ter izpostavami po drugih državah. Bržda je ne poznaš. No, zdaj jo.



Squad
Formations
Orders
Condition

Prav tako srbska je firma 3lateral, kjer delajo na animaciji obrazov za prvorazredne igre, kot so Grand Theft Auto V, Ryse: Son of Rome, Star Citizen in pravkar za dva velika Sonyjeva naslova, ki ju niti napovedati še ne smejo. Dvanajst je zaposlenih in za projekt dobijo milijon, milijon in pol evrov, na GDCju 2014 v San Franciscu pa so tehnologijo predstavljali skupaj s Crytekom.

Sneti na Reboot Developu za mizo posadi Damirja Durovića, urednika hrvaške revije za igre, ki je dogodek priredila. Izpraša ga o hrvaškem trgu, piratstvu, igricah in še čem.

BESEDA HRVATA

Dobro je imeti znalske in skulirane sogovornike, kakršen je Damir. V poslu je že dolgo, podatke o lokalnih posebnostih stresa iz rokava in ve, o čem govori. Če te zanima igričarska soseščina, mu le prisluhni.

Povej mi najprej o reviji Reboot, ki je našim bralcem dokaj neznana.

Z Rebootom smo začeli pred kakima dvema letoma in je naslednik vseh ostalih revij za igre, ki so izhajale na tem prostoru. Prva je bila Hacker leta 1996 in dobršen del naše ekipe je še od tam. Po Hackerju je prišel Gameplay, ki je trajal nekaj let pri izdajateljski hiši Nacional. Ko je propadel, smo z drugim vlagateljem zagnali revijo Next Level. Bila je resnejša in obsežnejša, toda pokazalo se je, da so zadaj finančne spletke, in ugotovili smo, da moramo od tam. Z dvema kolegoma sem vložil lasten denar, vzel kredit in začel z Rebootom. Če zdaj ne bo šlo, ne bomo mogli reči, da nas je nekdo zajebal, temveč bomo krivi sami. Naša prednost je, da smo veterani, prirejamo dogodke, kot sta Reboot Develop za razvijalce in InfoGamer za splošno publiko. Ponosni smo na oblikovanje, imamo šolana dizajnerja, ena od njiju je akademska slikarka, ki je magistrirala v Ljubljani. Pred kratkim smo začeli izhajati v Srbiji, cilja sta Črna gora in Bosna in pogovarjamo se z drugimi tujimi trgi, morda z Romunijo.

Tudi s Slovenijo?

S Slovenijo so težave. Radi bi izhajali tam, vendar je trg majhen in redkokdo nas bi kupil zaradi jezika. V lokalizacijo nismo šli, nismo prepričani, da bi se splačalo. Je pa res, da v Sloveniji razen Jokerja ni ničesar, vse ostalo je poginilo. V Srbiji imajo Svet kompjutera, ki mu gre dobro, imajo naklado štirideset tisoč kosov, čeprav so videti, kot bi bili iz leta 1981. Kar je del imidža!

Okej, preseliva se na hrvaško igralsko sceno, ki je Slovenci ne poznamo. Začneva lahko z vašim trgom z igrami, za katerega nekateri pravijo, da ima enake težave kot nas. Začenši s konkretno količino piratstva.

Res je, da na Hrvaškem piratstvo je, vendar to ni glavna težava. Glavna težava pri nas je visoka cena iger v trgovini. Igro, ki se pri nas prodaja za blizu 70 evrov, je mogoče iz Anglije naročiti za 50 s poštnino vred. V trgovinah Dark Souls 2 za PS3 stane 65 evrov, Battlefield 4 za PS4 pa 72. Ob tem je treba vedeti, da je trg na Hrvaškem zelo konzolastičen. Računalnikov ni toliko kot pri vas v Sloveniji oziroma se na njih ne igra tako veliko, je pa zelo razširjena znamka playstation. Trojke se je pri nas prodalo med 150 in 200 tisoč kosi in tudi PS4 gre za med. Piratstva na PS3 nekaj je, a ni nikdar bil večji problem, ker je trg zadosti velik. Toda vse pogosteje se dogaja, da ljudje kupijo konzolo v naših trgovinah, nakar igre naročajo od zunaj.

Zato stalno razlagamo distributerjem, da bodo morali prilagoditi cene evropski ravni ali zapustiti posel. Tako ali tako so lastniki stari trideset in več let in nimajo časa, da bi igrali cele kupe nelegalno pridobljenih iger. Hkrati pa prihaja do porasta digitalne distribucije, naj bo to Playstation Store ali Steam. Tam so cene nižje kot v naših trgovinah, igra pa pride po spletni povezavi direktno k uporabniku. Ni zares poceni, je pa priročno in kode je mogoče kupiti v naših fizičnih prodajalnah.

Drugače so najbolj igrane igre pri nas Call of Duty, World of Warcraft, FIFA, Grand Theft Auto, Assassin's Creed. Podobno kot pri vas, le da se veliko igra na playstationu in ne toliko na PCju kot včasih.

Zanimivo, da PC ni najmočnejši. To je tipično za države bivše Juge, kjer si nabavil računalniški hardver, nakar si igre veselo kradel. Kakor je še danes, vsaj v Sloveniji.

Tudi v Srbiji je tako, tam je playstation šibek in PC je glavni. Pri nas je bilo tako pred kakimi desetimi leti, nakar se je playstation prijel. Med drugim zaradi revije PSX, ki smo jo delali in je bila namenjena tej znamki. Je pa tudi pri nas na PCju dosti gusarjenja, čeprav se to zaradi Steama in raznih Humble Bundlov nekoliko spreminja. Hrvaški razvijalci imajo celo nekaj lokalne publike, ki kupuje digitalno.

Kako je z gaming kulturo, ki jo ima Reboot v geslu?

Zadnja leta je bil ves ta igralski življenjski slog v senci zasičenosti trga s prejšnjo generacijo konzol in težke gospodarske situacije. Pred letom pa je začelo spet plimovati, od skupnosti, ki prirejajo LAN-turnirje, do cosplayerjev, ki jih prej sploh ni bilo, in žensk, ki so začele igrati igre. Ne tistih na Facebooku, ampak napredne. Skratka, ni več vse na nivoju “oh, glej čudake, ki se nekaj igrajo.” Veliki mediji pri nas po novem spremljajo razvoj iger, češ, v tem se obračajo konkretni denarji, zakaj tega oblast ne podpira in tako dalje. Tako da bi rekel, da gaming kultura na Hrvaškem ni več 'alternativa', temveč postaja mainstream. Smo še daleč od tujine, ampak se premika.

Reciva še kakšno o Microsoftu, Nintendu in japonski kulturi na Hrvaškem.

Za Microsoft v igralskem smislu ne obstajamo, se pa zna to spremeniti, ko bodo potrebovali nove trge za xbox one v tekmi s PS4. Xboxe se da kupiti, vendar nimamo uradnega distributerja. Podobno je z Nintendom, ki trga nikdar ni pomagal ustvarjati tako, kot se spodobi. Nekaj časa je bil priljubljen DS, verjetno zaradi kitajskih kartic za piratske igre. Kar se tiče animejev in mang, ima to rado dosti ljudi. V PSXu in Gameplayu smo imeli celo poseben del 'Japan report', ki si obrnil ga pokončno in bral na tak način. Imamo tudi prevode mang in animejev. Je niša, ampak ne tako majhna in zanikrna, da ne bi nikogar brigala.

Se reče pri vas še vedno 'igrica' ali obstaja kak odraslejši izraz? :)

Do pred kratkim je za glavne medije obstajala le igrica, a se to počasi kruši. Glede tega naš pisec Dario stalno nori in igrice primerja s filmčki. In s seksualnimi igricami, kao če rečeš igrica, misliš na to <smeh>. Ne pa igra, ki jo petdeset ljudi dela pet let.

REBOOT
KINGDOM COME
Dungeons & No Dragons
Deliverance
OSVOJI JEDAN OD ČAK TRI PLAYSTATIONA 4!
PRVI KUPON NAGRADNE IGRE TRI, PS4, SAD!
REBOOT
PROJECT MORPHEUS
ZA STVARNO!
OCULUS RIFT

Hrvaška revija Reboot je začela izhajati pred kratkim in je bolj klasičen magazin za igre kot Joker, po kopitu prvivju – rivju – intervju. Od spletnega dela imajo le forum, kjer pa so uporabniki kar dejavni.

ESET SMART SECURITY

Akcijska ponudba protivirusnega paketa

Licenca velja za
tri računalnike

ENA ZA 3

Akcija velja ob
registraciji do
30.6.2014

ESET SMART SECURITY

ESET Smart Security 7 je zmagovalec VIP Testa Zveze potrošnikov Slovenije!

Ob nakupu izdelka **ESET Smart Security BOX** in registraciji do 30.6.2014 prejmete licenco za zaščito treh računalnikov. Brez dodatnih stroškov!

Več na **www.eset.si/akcija**

Eset Smart Security 7

ZPS ZVEZA POTROŠNIKOV SLOVENIJE

Na testu:
22 protivirusnih programov in zbirk
Najvišja ocena na testu: dobro (3,7)
Objava testa: **VIP 4/2014**

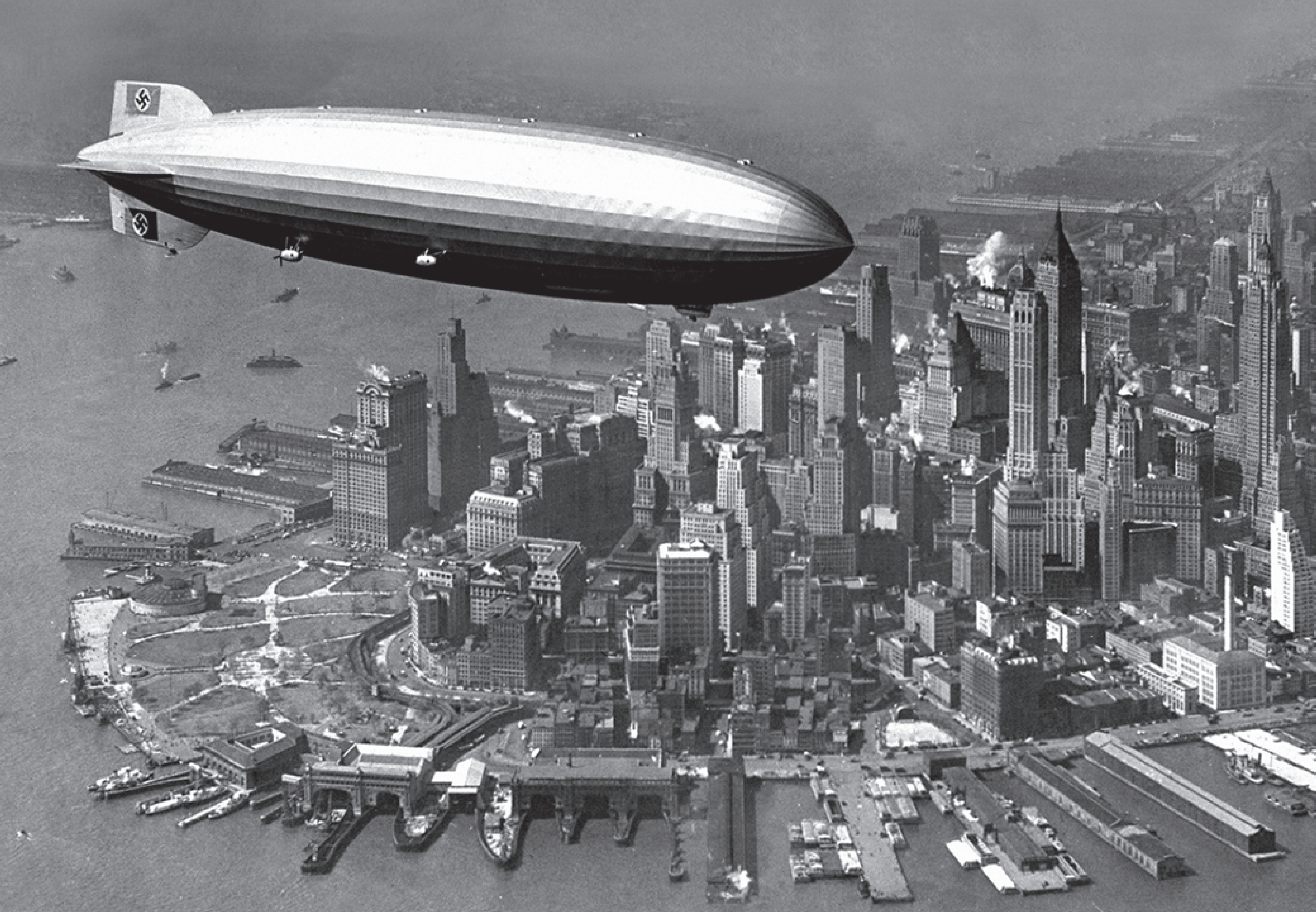
dobro (3,7)

ViP TEST
www.zps.si

ZMAGOVALEC TESTA

DISTRIBUCIJA: SI SPLET D.O.O., DOLENJSKA C. 138, LJUBLJANA | 01 428 94 05 | INFO@SISPLET.COM

eset
www.eset.si



Zračne ladje davnih dni

Glave tisočev meščanov New Yorka so se dvignile v nebo, ko je na betonsko džunglo legla dolga senca. Sonce je zakrila gromozanska zračna ladja, največje vozilo, kar jih je kdaj ustvaril človek, mogočnejše celo od najdaljših križark.

Ni bilo prvič, da se ta nenavadnost pojavila nad mestom. Toda njena preprosta, a vseeno tujska podoba, ki je skoraj neslišno drsela čez artdekojevske vrhove nebotičnikov na Manhattnu, je vselej znova pritegnila pozornost. Kolosalno plovilo je delovalo, kot bi prišlo z drugega sveta, za dodatno strahospoštovanje pa so poskrbeli zlovešči simboli njegovega glavnega pokrovitelja: kljukasti križi na rdeči podlagi.

Slika in opis nista vzeta iz Rocketeerja ali kakšnega drugega fikcijskega dela oziroma tehnopunkovskega alternativnega vesolja. Ne, dotični prizor je bil v tridesetih letih prejšnjega stoletja precej običajen, saj je tak zrakoplov skoraj desetletje predstavljal reden in najhitrejši čezatlantski most. To je bila zlata doba cepelinov, koščka tehnične zgodovine, ki je hitro poletel v višave, veliko obetal, a nato čez noč za vselej padel z neba.

LordFebo obudi spomin na izjemno, četudi navidez slepoulično tehnologijo.

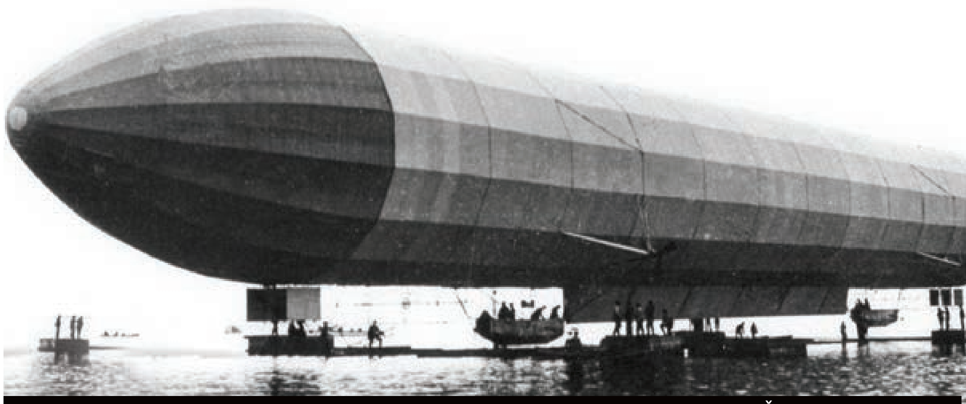
Prvikrat je človek prelisičil težnost in se uspešno vzpel v višave leta 1783. Priprava je bila balon, napolnjen z vročim zrakom, pionir pa Francoz Etienne Montgolfier. Zamisel je baje dobil, ko je opazoval rjuhe, ki so se sušile nad ognjem, čeprav so dvigovanje vročega zraka izkoriščali Kitajci že tisoč let prej, ko so na tak način pošiljali v nebo lanterne. Niti dve leti nista minili, ko so Francozi že prečkali Rokavski preliv. Pogruntavščina je seveda pritegnila zanimanje vojske, ki je v noviteti videla nove strateške možnosti. A kljub bombaškim in desantnim načrtom dlje od izvidništva niso prišli. Meh segretega zraka ni bil ne vodljiv, ne zanesljiv. Kasneje so balon sicer opremili z motorjem, sprva parnim, nato električnim in nazadnje bencinskim, ter opravili nekaj uspešnih krajših poletov. Toda princip je imel vrsto omejitev. Za večjo uporabnost so se morali domisliti nečesa drugega.

Prgišče inženirjev z različnih koncev Evrope je v drugi polovici 19. stoletja prišlo na idejo novega tipa zračnega plovila. Takega s trdnim (rigidnim) ogrodjem, ki bi imel za razliko od balona vedno enako obliko. Napolnjen bi bil z vodikom, najlažjim in dokaj poceni plinom. Prvi, ki je vložil patent, je bil Francoz Joseph Spiess, a mu je zmanjkalo sredstev za izdelavo. Na avstrijskem koncu je zamisel razvijal aviator hrvaškega rodu David Schwarz, vendar je umrl še pred testnim poletom. V anale se je zato vpisal nemški grof Ferdinand von Zeppelin, ki mu je uspelo sploviti prvi delujoči trden zrakoplov. Pri tem je novi vrsti vozila nehote dal ime.

Ferdinand von Zeppelin, rojen 1838, je bil general nemške vojske, ki se je nad zrakoplovi navdušil med ameriško državljansko vojno. Severnjaki so namreč balone eksperimentalno uporabljali za opazovanje konfederacijskih premikov. Ob povratku je pričel snovati lastne ideje in po upokojitvi prepričevati morebitne vlagatelje. Njegova največja želja je bila preleteti severni pol, a to je zračni ladji uspelo šele leta 1931, štirinajst let po njegovi smrti.

Prvi polet in prvi stevard

Izdelanim načrtom navzlic je von Zeppelin za izvedbo potreboval več kot dvajset let. Naposled je v podvig prepričal dovolj investitorjev in partnerjev, med ostalimi izdelovalca motorjev Gottlieba Daimlerja in kovinarskega mogotca Carla Berga. S skupnimi močmi so zgradili plovilo LZ 1, občudovanja vredno pojavo, dolgo kar 128 metrov. Aluminijasta konstrukcija je nosila sedemnajst vreč z več kot 11 tisoč kubičnimi metri plina, kar je zadostovalo za dvig dvanajstih ton. Krstni let je prvi cepelin opravil 2. julija 1900 nad jezerom Bodensee. Pri pristanku je bilo sicer nekaj težav, vendar je bil to za tiste čase veličasten podvig. Brata Wright sta recimo s svojim čudežnim letalom prvikrat poletela šele tri leta kasneje. Vseeno cepelin zaradi slabe promocije ni pritegnil želenega zanimanja in projekt je začasno zamrl.



Vsi 'uradni' cepelini so nosili oznake LZ – Luftschiff Zeppelin, zračna ladja Zeppelin. Že spočetka so bili to megalomanski projekti in ne sejemski, cirkusantski poskusi. Prvi primerki, kakršen je LZ 2 na sliki, so imeli zvijajočo se strukturo in slabotne motorje ter so bili brez krilc, zaradi česar jih je bilo težko obvladovati. Zato so polete pričeli iz plavajočih hangarjev, ki so jih lahko obrnili v smer vetra. A konstruktorji so se hitro učili.

Z lastnimi sredstvi in izkupičkom od loterije je grof nekaj let kasneje poskus ponovil z ladjo LZ 2, ampak še z manj sreče. Cepelin je moral v sili pristati v gorah, kjer ga je neurje nepopravljivo poškodovalo. Četudi so vlagatelji obrnili hrbet podjetju, se inženir ni dal in je izdelal še dvoje inačic, s katerima je končno vzbudil zanimanje vojske. Toda leta 1908 je med demonstracijo veter plovilo LZ 4 strgal s sidrišča in ga odpihnil v drevesa, kjer je pred očmi nekaj desettisočglave množice pogorelo do kraja. Dogodek, ki bi lahko prizemljil Zeppelinove vizije, je naenkrat ustvaril veliko zanimanje javnosti in grof je v duhu nacionalnega ponosa pričel dobivati prostovoljne donacije z vseh koncev Nemčije. Poprej je za svoje poskuse komaj nabral nekaj sto tisoč mark, zdaj jih je v dobrem letu dobil kar šest milijonov. Testiranje se je pričelo na polno in cepelini so romali v serijsko proizvodnjo.

Leto 1909 je prineslo nov mejnik v zračnem prometu. Ko so bili avioni še v fazi trhlih lesenih konstrukcij, je von Zeppelin ustanovil prvo zračno prevozniško firmo Delag – Deutsche Luftschiffahrts-Aktiengesellschaft. Do pričetka vojne so brez ene same smrtne nesreče opravili tisoč petsto cepelinskih poletov in med velikimi nemškimi mesti prepeljali prek 34 tisoč potnikov. Delag je že načrtoval povezavo bližnjih držav, kar pa je preprečil sarajevski atentat na Franca Ferdinanda. Obstranska zanimivost je, da se je prav na cepelinu leta 1912 prvič pojavil (zračni) stevard, ki je skrbel za dobro počutje potnikov.

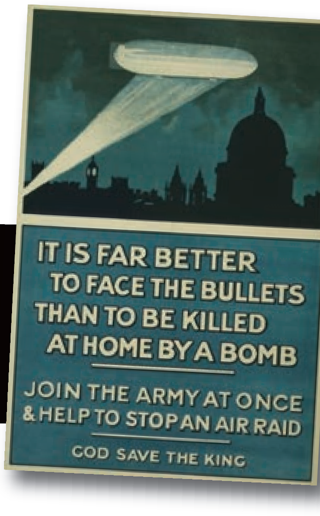
Prvi aeroprevoznik Delag je imel pred veliko vojno šest zračnih ladij, od katerih sta največkrat poleteli sestri Viktoria Luise (LZ 11) in Hansa (LZ 13). S hitrostjo 65 kilometrov na uro sta dvajset potnikov na lesenih stolih skoraj tistočkrat neoporečno prepeljali iz Berlina v Hamburg, Potsdam in Leipzig.

Po nesrečah vodikovih cepelinov je praviloma ostalo le zvita aluminijasta konstrukcija, saj je vse ostalo hitro zgorelo. Tole je razvalina potniškega LZ 10, ki ga je veter poškodval na parkirišču, plin pa je vnela iskra. Vse do poslednjega leta niso Zeppelinovi zrakoplovi povzročili smrt niti enega potnika.

Oboroženi cepelini

Vzporedno s civilnim prevozništvom so cepelini stopili tudi v vojaško službo. Zanje se je ogrel celo nemški cesar Viljem II., ki je odobril program oboroženih zračnih ladij. Toda leta 1913 sta novo vejo vojske zavrli dve veliki nesreči, v katerih sta umrli celotni posadki in mnogo visokih činov. To je obenem dalo možnost konkurentu Zeppelinove firme, navezi profesorja in industrialca Schütte-Lanz. Podjetje je za soldatesko izdelalo dva ducata zrakoplovov z oznako SL, ki so bili v veliko ozirih naprednejši od cepelinov. Vseeno na dolgi rok zaradi slabšega lobiranja niso uspeli.

Ko je Evropo zajela vihra prve svetovne vojne, so bile vse nezgode pozabljene. Nemška armada je vpoklicala civilne cepeline in oba proizvajalca sta nova plovila delala dan in noč. Letala so tedaj resda že obstajala, toda njihov doseg in nosilnost sta bila domala neuporabna. Sto petdeset metrov dolge zračne ladje so se po drugi plati z nekaj tonami bomb brez težav vzpele visoko nad oblake. Kronisti navajajo več kot sto nemških bombardiranj na vseh koncih Evrope. Največji poudarek je bil na Veliki Britaniji, a kljub grozeči nevarnosti ti podvigi niso bili pretirano uspešni. Zadeli niso niti enega vojaškega objekta in bombe so zvečine padale na predmestja ter vasi, kjer so pobile nekaj sto civilistov. Pri tem so cepelini nizali nesrečo za nesrečo.



Kajzer Viljem II. je bil v žlahti z angleškim dvorom, zato je prepovedal bombardiranje Londona. Nenatančne bombe so padale zvečine na naselja, zato so cepelinom pravili baby killers.

Angleži so zoper vodikove balone hitro iznašli učinkovito orožje: zažigalne naboje. Navadna krogla namreč kljub luknjanju ni naredila posebne škode, saj ni vnela plina. S fosforjem premazani naboji so bili po Sanktpetersburški deklaraciji resda prepovedani. Toda proti nasprotniku, ki je uporabljal bojne strupe, ni bilo dileme. Nemci so zato pričeli letati više, koder jih obramba ni dosegla. Pri tem so uporabljali opazovalno gondolo, ki so jo na žici spustili za sto metrov, da je pokukala izpod oblakov. Človek v njej je nato javljal situacijo navigatorjem in bombašem. A pet kilometrov visoko so imele zmrznjene in omotične posadke preveč dela z vremenskimi neprilikami in upravljanjem, da bi utegnile še uspešno metati bombe. Še najbolj so se cepelini izkazali v pomorski izvidnici, kjer so iskali zavezniške konvoje vse do konca vojne.

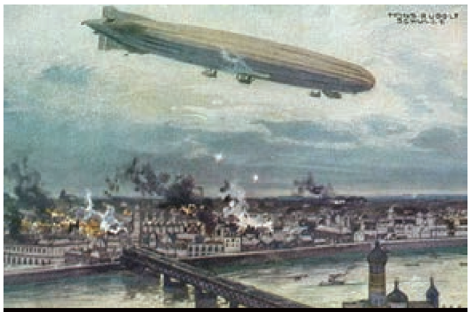
Kako je cepelin letel?

Zračne ladje delujejo, ker so lažje od zraka. Za to je v starih časih poskrbel vodik, ki ima na nizkih višinah vzgon okoli 1,1 kilograma na kubični meter. Tisoč kubikov plina (recimo 10 x 10 x 10 metrov) dvigne torej dobro tono. A z njim ni bil napolnjen celoten trup, marveč je bil plin v številnih velikanskih vrečah, vpetih na kovinsko ogrodje. V zgornjem delu je bilo zato še mnogo prostora, kjer so bile kabine, skladišče in rezervoarji za gorivo. Posadka je redno tekala po brveh ogrodja, med drugim zato, da je med letom vzdrževala in popravljala motorje. Vseeno je sprehajanje med celicami zahtevalo pazljivost, kajti vodik je marsikdaj uhajal in postal v stiku s kisikom izredno gorljiv. Zato je osebje v izogib statični elektriki nosilo gumijaste čevlje in obleke brez kovinskih delov.

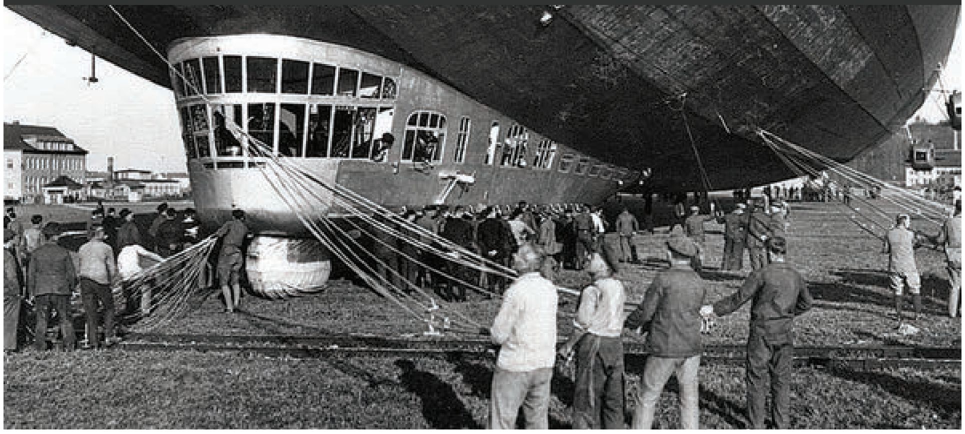
Zrakoplov so poganjali veliki dizelski agregati, ki so sprva zmogli par deset kilometrov na uro, kasneje pa čez sto. Idealna višina leta je bila le nekaj sto metrov nad površjem. Previsoko ni bilo priporočljivo, saj bi se zaradi nižjega zračnega tlaka v višjih plasteh vodik razširil in poškodoval celice. Napolnjena ladja je imela seveda ves čas enak vzgon, zato je morala biti za nevtralno lego vedno enako obtežena. Toda na koncu leta je bila zaradi porabe goriva lažja. Enako olajšana je bila, ko so ji odvzeli tovor. Stabilnost so zato ohranjali z vodnim balastom in količino plina. Prvega so denimo spuščali ob dviganju, drugega pri ponikanju.

Prav tako se ladja zaradi udobja potnikov ni smela nagibati za več kot pet stopinj, kar so dosegli s prečrpavanjem vode med spredkom in zadkom. Zaradi zahtevnega krmiljenja, ki je terjalo neprestano pozornost večje ekipe, so se cepelini vodili kot velike ladje in ne kot aeroplani. Kljub temu so Nemci na vrhuncu vpeljali celo nekakšnega avtopilota, ki je v mirnem zraku z žiroskopi samodejno skrbel za smer in ravnovesje.

Pristajanje je bilo manj elegantno od plovbe. Najprej so morali pazljivo izpustiti nekaj vodika, nakar je posadka odvrgla sidrne vrvi. Le-te so ujeli delavci na tleh, ki jih je bilo tja do sto, in cepelin ročno vlekli k tlom ter ga fiksirali. Nesreč je bilo pri tem kar nekaj. Šele proti koncu dobe zračnih ladij so uporabljali električne vitle na tleh.



Ko se je LZ 4 na vojaški predstavitvi ponesrečil, je profesor Johann Schütte s študenti zasnoval lasten zrakoplov. Njegova izvedenka, ki jo je sponzoriral tovarnar Karl Lanz, je imela bolj upogljivo konstrukcijo iz vezanega lesa in bolj aerodinamično obliko od Zeppelinovih. Izdelali so dvajset ladij, ki so delovale na Balkanu in vzhodni fronti. (Prizor je iz bombardiranja Varšave.) Skoraj vse so doživele konec v nesrečah, od udara strele prek viharja do podrtja hangarja, eksplozije in strmoglavljenja. Taka je bila pravzaprav splošna usoda cepelinov v vojni.



V seštevku je bil učinek preletavanja sovražnika ustvarjanje strahu, vendar za visoko ceno. V eni največjih tovrstnih operacij septembra 1916 je zaradi nevihte nad morjem od šestnajstih nemških zrakoplovov London dosegel en sam in še tega so na kraju sestrelili. Tekom štirih let jih je Nemčija izgubila skoraj sto, večinoma zaradi vremena in okvar. Ker se je letalstvo v nekaj letih razvilo, so glavnino bombardiranja prevzeli prvi bombniki. Smele zamisli po napadu na New York pa so ostale le v glavah zanesenjaških generalov.

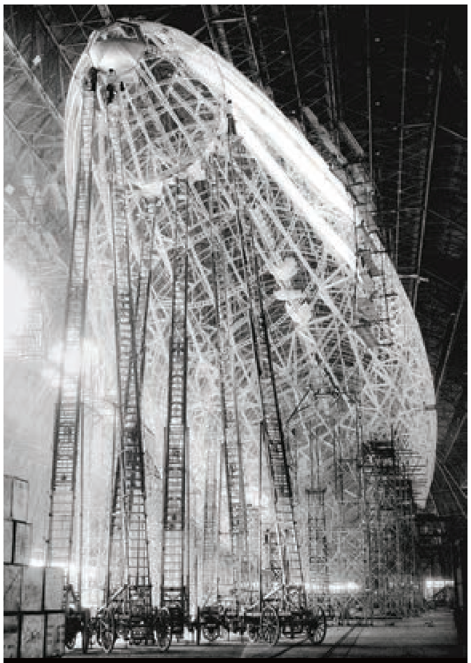
Angleške in ameriške zračne križarke

Antanta zrakoplovov skorajda ni imela. Par so jih izdelali le Britanci, nekaj sami in nekaj s tehnologijo, ki so jo dobili od strmoglavljenih nemških plovil. Z njimi so nato letali nad morjem in iskali nemške podmornice, toda brez pomembne vloge. Vseeno so takoj po vojni zabeležili rekord – njihov zrakoplov R34 je bil leta 1919 prvi, ki je preletel Atlantik. Proti ZDA je potreboval 108 ur in nazaj 75. Nemci se takega podviga niso smeli lotiti, saj jim je Versajska mirovna pogodba prepovedovala posedovanje večjih zračnih ladij. Obstoječe so v kvoti reparacij izročili zaveznikom oziroma nekatere v izogib temu uničili. Ker posla ni bilo, je delavnica Schütte-Lanz kratkomalo zaprla vrata.

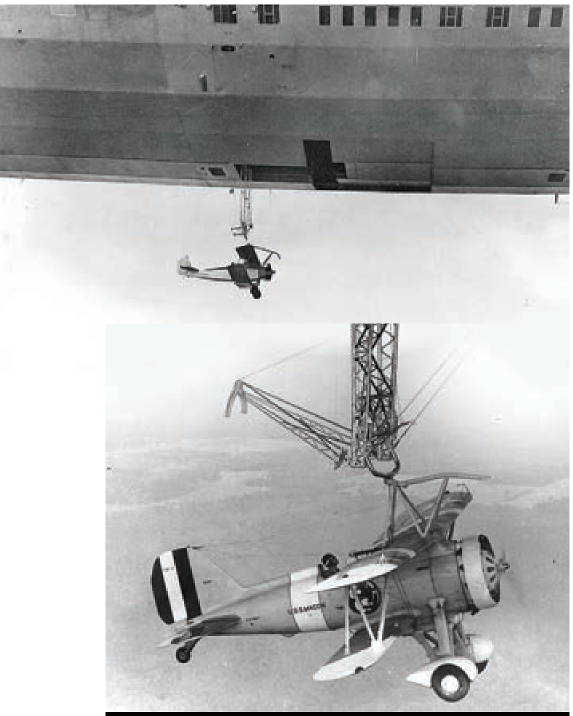
Skorajda bi se to zgodilo tudi s Zeppelinovo firmo, med drugim zato, ker je grof leta 1917 umrl. Takoj po vojni so resda izdelali dva manjša cepelina za potniški promet. A ker je vojska sabotirala številne vojaške inačice, so ju morali za kazen predati Franciji in Italiji.

Naposled je tovarno rešila velika nesreča britanske zračne ladje R38. Tedaj največji primerek, dolg kar 212 metrov, se je na poti v ZDA prelomil in eksplodiral v zraku. Umrlo je štiriinštirideset anglo-ameriških častnikov, zato je ameriška mornarica, ki se je pričela zanimati za tovrstna vozila, cepelin raje naročila pri Nemcih. Ti so zgradili najbolj izpopolnjen zrakoplov, dvestometrski USS Los Angeles. Leta 1924 ga je čez Atlantik vodil novi šef podjetja, znameniti kapitan Hugo Eckner osebno.

Po Ferdinandovi smrti je direktorsko krmilo prevzel doktor Hugo Eckner, dotlej pilot cepelinov. Bil je izredno sposoben in čislan možakar, tako v Nemčiji kot izven meja. Takole se je rokoval z ameriškim predsednikom Calvinom Coolidgem, ko mu je predal zrakoplov. Kasneje je zaradi glasne nenaklonjenosti nacizmu trpel posledice. Zlasti ga ni maral Goebbels. Nacisti so mu pravili pilot leteče klobase.



Ena od ameriških zračnih križark med izdelavo. Gradili so jih v tovarni Goodyear Zeppelin, nemško-ameriškem podjetju. Za razliko od evropskih so bile napolnjene s helijem, ki je imel kanček manjši vzgon od vodika, vendar ni bil gorljiv. Le Amerika je imela dovolj tega redkega žlahtnega plina, da si je lahko privoščila kaj takega. Baje je bila tedaj večina svetovne zaloge helija v njihovih zračnih ladjah.



Kar vidimo v punkovskih scenarijih, je bilo res: USS Akron in USS Macon sta bili 239-metrski leteči letalonosilki, edini kadarkoli pravzaprav. V trupu je bilo prostora za pet dvokrilcev, ki so jih na kablu spustili skozi odprtino. Na ladjo so se letala vrnila na podoben način: s kljuko so se zataknila za trapez. Postopek so izvedli in je deloval, toda šlo je za poskus, ki ga niso nikoli uporabili v akciji.

Dotični cepelin je bil edini ameriški, ki je dočakal upokojitev. V potniške oziroma komercialne namene jih niso uporabljali, vojska pa je razvila še tri modele, a so vsi strmoglavili. Kar je bilo ironično, kajti vse njihove ladje so bile v strahu pred eksplozijami napolnjene s helijem, zaradi česar so jih imeli za varne. Prvi je leta 1925 imel nesrečo Shenandoah, ki je na promocijskem letu čez ameriška velemesta nad Ohiom zašel v turbulenco in razpadel v zraku. Pod seboj je pokopal štirinajst članov posadke. Najhujšo nezgodo v zgodovini zrakoplovov pa je doživel Akron. Ta je leta 1933 treščil v razburkan Atlantik in se potopil skupaj s 73 ljudmi. Zato so sestrsko ladjo Macon opremili z rešilnimi jopiči, kar se je izkazalo za preroško. Ta je prav tako padla v morje, toda zaradi varnostnega ukrepa sta umrla le dva zračna mornarja.

Velika Britanija je kljub nesreči R38 vztrajala pri programu in leta 1929 izdelala odlični vodikovi ladji R100 ter R101, ki sta zmogli hitrost prek 120 kilometrov na uro. Prva je bila v privatni, druga v državni lasti, obe pa potniški. Z njima so planirali zračni most z Ameriko, Indijo in celo Avstralijo. Toda na promocijski poti v Karači je R101 padel z neba že v Franciji. V požaru je življenje izgubilo 48 potnikov, med njimi minister za zračni promet. S tem se je končalo britansko zrakoplovstvo, saj je vlada po dogodku vse načrte ovrgla in cepeline prizemljila.

Graf Zeppelin

Angleži in Američani so imeli z zrakoplovi precej smole, medtem ko se jih Sovjeti kljub idejam o Leninovi floti sploh niso resneje lotili. Italija in Francija sta sicer dobili nekaj nemških cepelinov za vojno odškodnino, vendar jih zaradi nesposobnosti vodenja in vzdrževanja nista uporabljali. Le Nemci so v prevoznem sredstvu, ki so ga obvladovali že pred vojno, videli potencial. Takoj po dokončanju Los Angelesa je pričel v Zeppelinovih hangarjih nastajati še boljši model z zaporedno številko LZ 127. Ob splovitvi leta 1926 so neboplovnega velikana krstili po ustanovitelju podjetja.

Graf (grof) Zeppelin je postal najbolj uspešna zračna ladja vseh časov, saj je v devetih letih redne službe brez nezgod opravil 590 letov. Povezoval je Nemčijo s Sredozemljem, znanstveno odpravo peljal čez Arktiko, obletel svet in prvi vzpostavil redno čezoceansko zračno linijo. Najbolj znana, več kot stokrat prekrižarjena proga je bila Friedrichshafen – Rio de Janeiro. Po morju je potovanje trajalo en teden, cepelin pa je potnike, ki so bili pripravljeni plačati okoli tri tisoč današnjih evrov, tja dostavil v treh dneh.

Kljub visoki ceni vozovnice največjega dela posla niso predstavljale prodane karte, saj je zračni brod na krov vzel vsega dvajset potnikov. Podjetje se je pokrivalo s prevozom tovora in pošte. Brazilija, Nemčija in ZDA so izdale več posebnih serij znamk, ki so jih filatelisti razgrabili in so dandanes izredno iskane. Pravzaprav je šlo tistihmal v promet vse, kar je bilo v zvezi z Grafom Zeppelinom. Ljudje so bili nad veličastno in edinstveno nemško zračno ladjo tako navdušeni, da je vsak pristanek spremljala parada večdesettisočglave množice. Zanesenjaštvo je šlo tako daleč, da so konico Empire State Buildinga, najvišjega takratnega nebotičnika, ki so ga še gradili, predvideli za cepelinsko sidrišče. A ob poskusu z manjšim balonom so hitro so ugotovili, da pripetje 236-metrov dolgega Grofa na konico 380 metrov nad tlemi ni izvedljivo.

GRAF ZEPPELIN

V zgodovino se je Graf z mastnimi črkami vpisal po izredno odmevnem tritedenskem potovanju okrog sveta leta 1929. Cepelin je štartal v New Jerseyju, natočil gorivo v Nemčiji, preletel Sibirijo, se pofočkal v Tokiu in se čez Tihi ocean vrnil v ZDA. Pot je bila popoln uspeh, za katerega je kapitan Hugo Eckner prejel mnogo odličij. Pustolovščino je dokumentirala znana novinarka Grace Drummond-Hay. Iz njenih zapiskov in posnetega materiala je BBC pred kratkim zmontiral zanimiv dokumentarec Farewell, ki ga najdete na YouTubu.

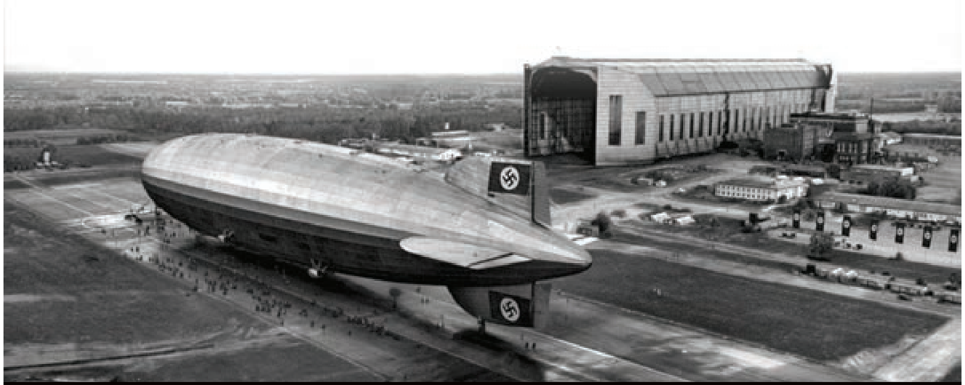
LZ LUFTSCHIFFBAU ZEPPELIN
HAMBURG-AMERIKA LINIE

Najmočnejša linija Grafa Zeppelin je bila v Južno Ameriko - v Pernambuco in Rio. V Braziliji in Argentini je živelo namreč veliko Nemcev, dobrih pomorskih povezav pa ni bilo. Luksuzne križarke so vozile le v ZDA. Na cepelinu so potniki seveda uživali vrhunsko udobje. Kabine so bile sicer male, a so imele okna, v jedilnici pa so jim stregli z najboljšimi jedmi in vini. Strežaj v črnem v ozadju je Heinrich Kubis, prvi zračni stevard, ki je poklic otvoril že pred vojno na ladji LZ 10 Schwaben. Stevke morajo imeti še dandanes na nočni omarici njegovo sliko.

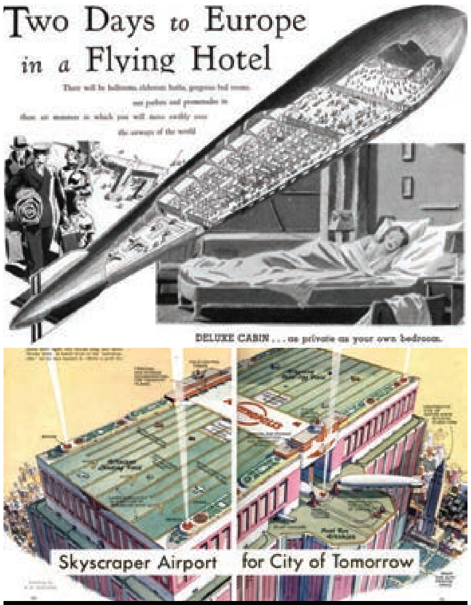
R101
G-FAAW
R 101
G
G

Britanska ladja R101 je bila z 234 metri v dolžino največji primerek svojega časa. Velikanka je v dve nadstropji potniških prostorov sprejela 50 potnikov. Z dvojčico R100 sta bili edina nenemška potniška zrakoplova, vendar sta obe zrak zgolj okusili. R100 je uspešno opravil povratno potovanja v Kanado, kar je vzrokovalo, da so na pot v Indijo poslali tudi R101, dasiravno ni bil docela pripravljen. Zaradi razlike v zračnem pritisku je ladja nad Francijo postala 'pretežka', z nosom naprej strmoglavila in se v trenutku vnela. Od 54 vkrcanih je nesrečo preživelo le šest ljudi. Zračno ministrstvo je kmalu zatem ukinilo program vozil, lažjih od zraka.

Čeprav velja, da so bila trideseta leta 20. stoletja zlata doba cepelinov, je to nenavadna trditev, saj je bilo cepelinov v vsem tem času manj kot prstov na roki. V nekaterih letih je bil Graf Zeppelin edini aktiven zrakoplov in s tem ponos germanske industrije. Nacionalsocialistična stranka se je seveda zavedala njegove vrednosti oziroma posebnosti, zato je na Göringovo pobudo prešel pod okrilje državnega podjetja. S tem so nacisti dobili nov medij, ki so ga s pridom uporabili za širjenje svoje doktrine. Čeprav se je na obzorju že kazala premoč letal napram zračnim ladjam, je vodstvo Tretjega rajha odobrilo izdelavo novega, še večjega, še bolj ambicioznega cepelina LZ 129, ki bi svastiko prinesel na vse konce sveta.



Hindenburg, največji zrakoplov vseh časov, je imel volumen dveh Grafov in dolžino 245 metrov. Na najširšem delu je bil 36-kotni trup širok 41 metrov. Američani so rekli, da meri tri 'bloke' oziroma križišča. Štirje Daimlerjevi 16-valjni motorji so to gromozanskost potiskali skozi zrak s 130 kilometri na uro, često le nekaj sto metrov visoko! To je bila edina potniška linija, s katero si iz Evrope v Ameriko pripotoval v manj kot treh dneh. Letala so leta 1936 sicer že prečkala ocean, vendar je šlo za poštne hidroplane. Leta 1938 je Lufthansa prvič pripeljala potnike, kar je trajalo 25 ur, toda redno povezavo so zagnali šele po drugi svetovni vojni.


Two Days to Europe in a Flying Hotel
DELUXE CABIN . . . as private as your own bedroom.
Skyscraper Airport for City of Tomorrow

V tridesetih letih preteklega stoletja, ko so bile velikanske zračne ladje na vrhuncu, si je laična javnost dajala duška v sanjarjenju o prihodnosti zračnega prometa. Časopisni ilustratorji so kar tekmovali, kdo bo bolj širokopotezno predstavil jutrišnje zrakoplove, gromozanske leteče hotele, nebesna letališča in celo utopične, pol kilometra visoke zgradbe, ki rabijo kot pristajališča za vse sorte zračnih vozil.

Orjak LZ 129

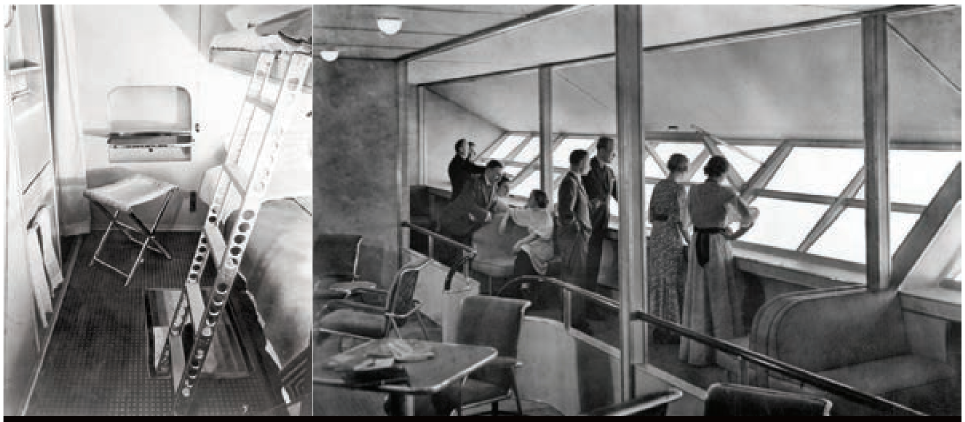
Nemci so kmalu po Grafu želeli sploviti še eno tako plovilo, kodno imenovano LZ 128, a so si zaradi tragedije britanskega R101 premislili. Vodik je bil prenevaren, zato so se odločili za helij, ki pa je za enak doseg oziroma dvig zahteval večjo prostornino. Velikana LZ 129 so gradili tri leta in ga uspešno dokončali 1936. Z 245 metri je resda meril le deset metrov več od Grafa, a v resnici je bil dvakrat zajetnejši. Dvesto tisoč kubičnih metrov plina v njem je dvignilo nad dvesto ton teže (prazen je tehtal okoli 120). Kabine so bile za razliko od predhodnika v trupu, pri čemer so predvidenih 50 postelj razširili na 72. Ta podrobnost ima razlog. Nemci so namreč zaradi redkosti oziroma nedobavljivosti helija vreče naposled po starem napolnili z vodikom, kar je omogočilo večjo nosilnost.

Eckner, ki se z nacistično stranko ni razumel, je plovilo krstil po zadnjem nemškem predsedniku Paulu von Hindenburgu, tistemu, ki je Hitlerja preziral. Minister za propagando Joseph Goebbels je temu nasprotoval in zahteval preimenovanje v Adolf Hitler, vendar je naziv ostal. Vseeno je nemški tisk ladjo dosledno označeval le kot LZ 129, direktor pa je pri nacistih padel v nemilost in postal lutka v nacionaliziranem podjetju. Cepelin so proti Ecknerjevi volji opremili s kljukastimi križi in ga najprej poslali na propagandno vožnjo (Deutschlandfahrt), na kateri je trosil referendumske letake po Porenju in siegheilal skozi zvočnike. Hindenburg se je pojavil tudi med führerjevim govorom ob otvoritvi berlinskih olimpijskih iger.

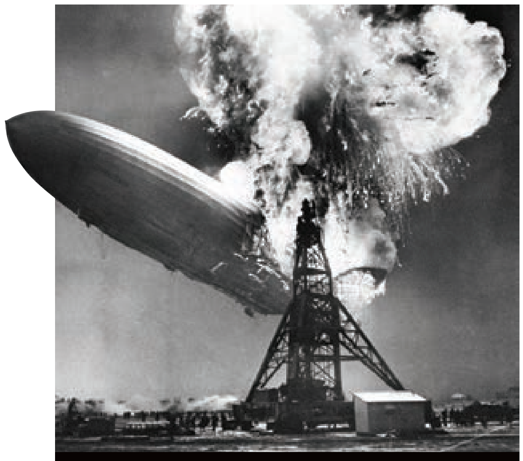
Poleg 72 potnikov je bilo na Hindenburgu še okoli 50 članov posadke. Kakšnih deset je bilo kuharjev in stevardov, ostali so upravljali z ladjo, popravljali motorje in elektriko ter skrbeli za radijsko povezavo. Mehanikov je bilo kar ducat, a delo so imeli zgolj na enem od zgodnjih poletov, ko sta crknila dva motorja in je cepelin skoraj odneslo v Saharo.

Od sredine 1936 sta Hindenburg in Graf Zeppelin operirala na polno. Novinec je izmenjaje vozil v Južno in Severno Ameriko ter kmalu postavil čezatlantski rekord – 43 ur. Tretjega maja 1937 se je rutinsko odpravljal že na osemnajsto povratno pot iz Frankfurta v Lakehurst v New Jerseyju. Vse kabine niso bile zasedene, toda let nazaj je bil razprodan. Zakupili so ga imenitneži, ki so bili povabljeni na kronanje britanskega kralja Jurija VI dober teden kasneje. Let je kot vselej potekal mirno, saj je posadka s kapitanom Maxom Prussom na čelu orjaka tako obvladala, da potniki vzleta sploh niso začutili, z mize pa se ni skotalil niti svinčnik.

Zaradi popoldanskih neviht 6. maja se je zrakoplov približal zračni bazi Lakehurst šele zvečer. S sidrno vrvijo se je pritrdil na sidrišče, ki ga je pričelo počasi vleči k tlom. Nekaj minut zatem, na višini kakšnih trideset metrov, pa so očividci opazili raztrganino v trupu. Nato so se pojavili plameni, ki so v nekaj sekundah zajeli celoten zadnji del. Ognjena prikazen je pričela padati k tlom in v pol minute je od cepelina ostala le zverižena konstrukcija. Številnim se je uspelo rešiti, bodisi s skokom s padajočega plovila, bodisi so čudežno zlezli iz ruševine. Končna statistika smrti je bila 13 potnikov in 22 uslužbencev od 97 vkrcanih. Dva, ki sta eno najbolj znamenitih nesreč v zgodovini preživela, tedaj 14-letni kabinski deček in nek 8-letni potnik, sta še vedno živa.



Največji cepelin je imel v trupu 36 takihle dvoposteljnih kabin, v katerih za razliko od Grafa ni bilo okna, bil je pa zato umivalnik. Sekreti in tuši so bili skupni. Okoli bivalnih sob so bile jedilnica, bar, pisarna in celo kadilnica. Brez nje očitno ni šlo niti na ladji, kjer bi lahko ena sama iskra povzročila katastrofo. Da morebitni vodik v zraku ne bi mogel vstopiti, je bila soba pod tlakom, za prižiganje pa so uporabljali vročo ploščo. Prostori za kratkočasenje so bili v dveh nadstropjih in vsi so imeli okna, da so potniki lahko uživali v panorami.



Kamer pri pristajanju ni manjkalo, zato je posnetkov nesreče precej. Dandanes prevladuje mnenje, da je bila na cepelinu bomba. Znabiti, da so jo nastavili kar nacisti sami, da bi izsilili umik ameriške gospodarske blokade na helij in druge, za vojaško branžo še bolj pomembne surovine. Helij je resda drugi najbolj pogost element v vesolju, a ga je na Zemlji malo. Pred osemdesetimi leti so ga pridobivale le Združene države ob črpanju zemeljskega plina.

Uradni razlog za Hindenburgovo nesrečo ostaja statična elektrika. Ko so se mokre sidrne vrvi dotaknile tal, naj bi prišlo do razlike v električnem potencialu ogrodja in ovojnice. Preskočila je iskra in vnela vodik, ki so ga ob pristajanju nadzorovano izpuščali. A sčasoma se je pojavila še vrsta teorij, med katerimi ima največ veljave sabotaža. Pravzaprav je bilo to razširjeno prepričanje že tedaj, kajti nacistični upravitelji cepelinov so dobivali veliko groženj. Tudi kapitan Max Prus, ki je brez karambola vodil najprej Graf in nato Hindenburg, je dvomil v statično iskro, saj so po njegovem cepelini brez težav letali skozi naelektreno ozračje in celo prestali direkten udar strele. Osumljencev je bilo več, prevladuje pa mnenje, da je bil vžigalnik fotografska bliskavica. Cilj naj bi bil uničenje praznega plovila, a ker je Hindenburg zamujal, jo je skupil med letom. Uradno niso nikdar obtožili nikogar.

Ob pristajanju je Hindenburg lego balansiral tako, da je dvanajst oficirjev stopilo v nos plovila. Ko je sežgani zadnji del treščil na tla, je plamen bruhnil navpično skozi nos in ubil vseh ducat obteževalcev. Kljub navidezni nerešljivosti pa je preživelo veliko potnikov, ki so skočili skozi okna, celo vsi mehaniki v repnem krilu. Vodik zaradi vzgona namreč eksplodira navzgor in ne gori tako silovito kot na primer bencin. Célo, dasi opečeno kožo je odnesel tudi kapitan, ki se je takoj vrnil v ruševino iskat preživele.

Zaton dinozavrov

Nesreča cepelina LZ 129 ni bila ne prva, ne največja. Britanski R101 in ameriški Akron sta v pogibel odnesla precej več ljudi. Toda katastrofi sta se pripetili ponoči in na morju, stran od gledalcev. Hindenburg pa je zgorel pred kamerami, katerih posnetke so pri priči videli milijoni. “Oh, the humanity!” je nepozabno vekal eden od komentatorjev, medtem ko so se ljudje skušali rešiti iz padajočega inferna. To je zasukalo mnenje javnosti, ki je prej nekako spregledala dotedanje tragedije in bila zračnim ladjam naklonjena. Prevoznik je zaradi preiskav in bojazni pred vnovično nesrečo oziroma sabotažo le dva dni kasneje prizemljil še drugi cepelin, Grofa.

Vseeno zgodba Zeppelinove ladjedelnice ni bila zaključena, kajti v hangarju je čemel skorajda izgotovljeni Hindenburgov dvojček z bolj luksuznimi kajutami, plovilo LZ 130, imenovano tudi Graf 2. Za ponovno obuditev panoge bi morali nujno dobiti helij, za katerega so to pot uradno zaprosili ZDA. A leta 1938 so se nad Evropo že zgrinjali vojni oblaki, zato Washington prodaje ni odobril. Graf 2 je sicer opravil vrsto propagandnih letov in za večjo korist špijoniral nad britansko obalo, vendar nikoli ni nastopil komercialne službe. Zadnjikrat je katerakoli Zeppelinova zračna ladja poletela 20. avgusta 1939. Kmalu zatem je Göring zapovedal reciklažo ogrodij obeh cepelinov za potrebe letalstva, tovarna pa je kasneje izdelovala kose za rakete V-2.

Nesreča Hindenburga je resda čez noč ukinila panogo. Toda kot ekskluzivnim nebesnim vozilom so bili tem behemotom v vsakem primeru šteti dnevi. Nadmoč avionov je bila očitna in Nemčija je z zračnimi ladjami vztrajala samo zaradi bahaške velikosti in ekskluzivnosti. V drugi svetovni vojni cepelini niso imeli nobene vloge, se je pa edina nemška letalonosilka imenovala Graf Zeppelin. Ko je letalski napredek leta 1945 spočel vsakodnevne potniške polete med celinama, ki so trajali le petnajst ur, so šle zamisli o rigidnih zračnih plovilih povsem na stranski tir. Ideje so resda obstajale in ves čas so se pojavljali koncepti, celo taki o letečih hotelih in atomskih cepelinih. Toda vlagateljev in vlad niso zanimali.

Preporod?

Tako je bilo petdeset let, nakar so leta 1993 v Nemčiji ustanovili tvrdko Zeppelin Luftschifftechnik, ki je pričela s proizvodnjo turističnih, 75-metrskih cepelinov NT (nove tehnologije). Ta plovila niso enake sorte kot predhodniki, marveč gre za tako imenovane blimpe. Ti nimajo trdne strukture, marveč obliko trupa vzdržuje pritisk helija, ljudje pa so le v spodnji gondoli. Panoramski poleti nad nemškimi jezeri stanejo od 200 evrov naprej, od letošnje pomladi naprej pa bodo pričeli leteti še v ZDA, kamor jih je pripeljalo obnovljeno partnerstvo med Goodyearom in Zeppelinom.

Bolj zanimivi od teh balonov s kabino so načrti za zaresne novodobne cepeline, ki jih je bilo v zadnjem desetletju kar precej, tako na civilnem kot vojaškem področju. Na žalost se noben ni udejanjil, k čemur je pripomogla gospodarska situacija. Eden od takih presežnih podjetij je bil nemški CargoLifter, ki je planiral zrakoplov z dvakratno prostornino Hindenburga. V ta namen so zgradili največji samostoječ hangar na svetu, ki je brez enega samega nosilnega stebra dolg 300, širok 200 in visok 100 metrov. Firma je šla v stečaj, preden je izdelala vozilo, v stavbi pa je danes tematski park Tropical Islands.

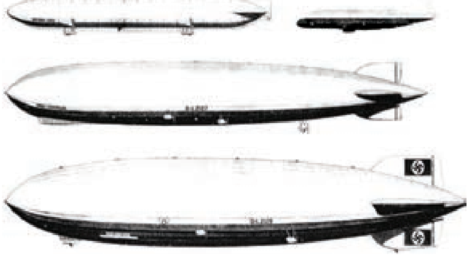
Takenako se je izjalovil program Walrus ameriške varnostne agencije DARPA. Ta je dejansko predvidel gigantsko, 300 metrov dolgo zračno tovornjačo, zmožno prenosa 500 ali celo 1000 ton na drug konec sveta. (Najbolj zmogljiv transportni avion antonov AN-225 poleg sebe in goriva dvigne okoli 300 ton dodatnega tovora.) Na razpis sta se prijavila Lockheed Martin in firma ruskih prebežnikov Aeros. Toda kongres je projekt pred nekaj leti kratkomalo ubil.

Vseeno vizije živijo dalje. Smoter obuditve zrakoplovov ni romantičen, marveč praktičen. Cena za kilogram tovora na kilometer je smešno nizka, hitrost nad 150 na uro zadovoljiva, dostopnost oziroma praktičnost pa vrhunska, naj gre za dostavo na naftno ploščad ali odročne predele. Današnje izvedenke ne potrebujejo več štiridesetih članov posadke, marveč le par pilotov. Vojaške izvedenke celo nobenega. Aeros razvija naprej in njihov prototip je od Agencije za zračni promet že dobil dovoljenje za testiranje. Pogruntavščino, ki ji v zrak pomagajo helikopterski rotorji, ima takisto Boeing, dočim britanska družba SkyCat poleg tovornega in potniškega prometa cepeline promovira kot zasebne zračne jahte. O zrakoplovih nenazadnje razmišlja NASA, saj so primerni za svetove z ozračjem. Sovjeti so nekoč že poslali balone na Venero.

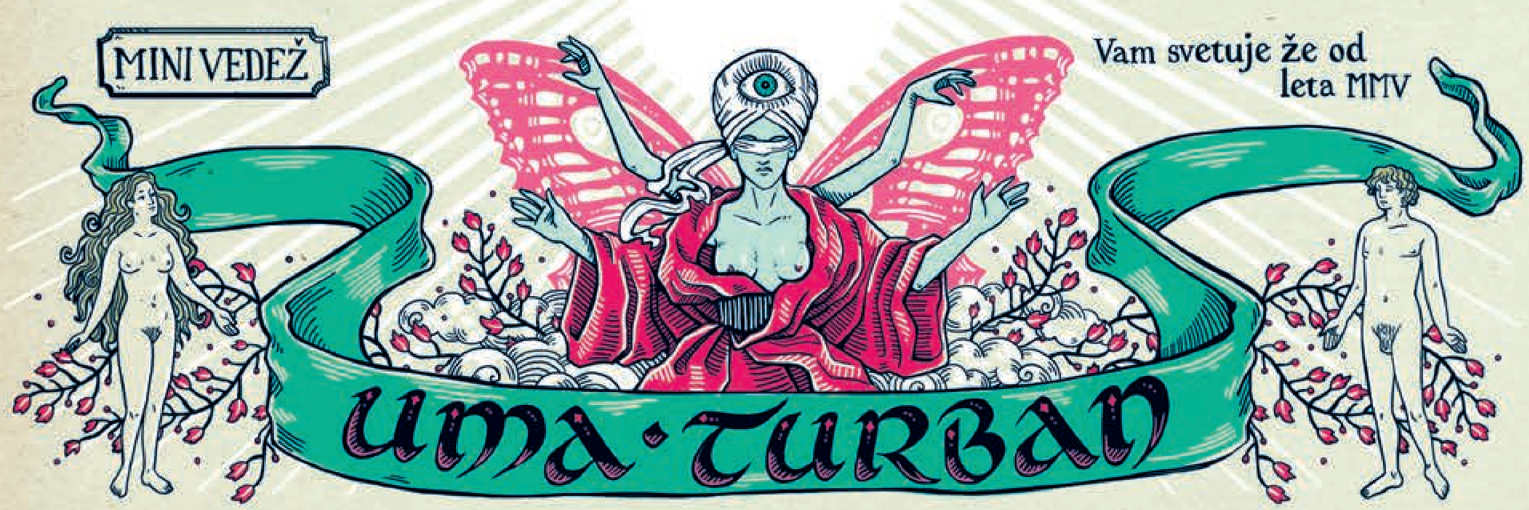
DRAGON DREAM

Zasnove sodobnih nebesnih ladij, kakršna je tale Astrosova, seveda uporabljajo helij, pri čemer imajo zanimive rešitve za uravnoteženje. Nekateri v izogib ukvarjanju z balastom in izpuščanjem dragocenega plina določeno količino helija znotraj trupa po potrebi stisnejo v rezervoarje. S tem ga zgostijo in ga naredijo težjega od zraka, kar pomaga pri pristanku, ob vzletu pa ga znova spustijo v balone. Drugi enak učinek dosežejo tako, da imajo znotraj prekatov s helijem vreče, ki jih napolnijo z navadnim zrakom, s čimer žlahtni plin takisto stisnejo.

Ali bo nastopila cepelinska renesansa, bodo pokazala prihodnja leta, kajti vsi igralci se trkajo po prsih z izpeljavo načrtov v kratkem roku. Toda bržda bodo v najboljšem primeru to le nišni in manjši tovornjaki, ne veličastna plovila, katerih pojav na nebu je svoje čase skorajda pomenil praznik. Zelo verjetno človek še dolgo ne bo spravil v zrak česa tako velikanskega, kot so bile zračne ladje starih dni. Spomni se na njih, ko boš ob priliki videli današnjega zračnega orjaka airbus A-380, katerega skoraj štirikrat krajši trup je proti Hindenburgu kot zobotrebec.



Primerjava velikosti predvojne Viktorie Luise, Grafa Zeppelina in Hindenburga z 75 metrov dolgim airbusom A-380. Trup slednjega na najširšem delu meri 8 metrov, Hindenburgov pa 41. Je pa res, da avion s svojo težo vred dvigne v zrak več kot 500 ton, cepelinski rekorder pa slabo polovico tega.


MINI VEDEŽ
Vam svetuje že od leta MMV
UMA·TURBAN

Quattro si skuša na drsalkah priboriti Stanleyjev pokal, a ob tem tako trešči na led, da silo padca izmeri v kilotonah. Dvorano betonirajo nanovo.

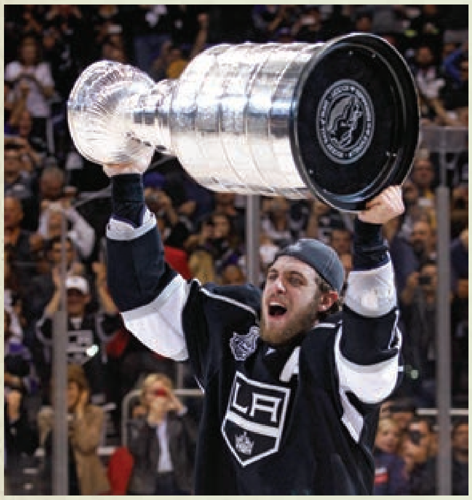
Zakaj je Stanleyjev pokal tako gromozanski?

Sredi pomladi si ne predstavljamo, da bi se kdo ukvarjal z zimskimi športi. A vendarle se takrat odvija boj za prestižno lovoriko zmagovalca v najmočnejši hokejski ligi na svetu, NHLu. Impresivni pokal je lani obiskal Slovenijo in vredno je vedeti, da ga je njega dni angleški plemič kupil za vsega deset gvinej.

Trofeja, ki jo prejme zmagovalec severnoameriške hokejske lige NHL, ima za sabo bogato zgodovino. Ime nosi po lordu Stanleyju Prestonu, ki ga je kraljica Viktorija leta 1888 imenovala za guvernerja Kanade. Na novem delovnem mestu se je navdušil nad hokejem in si kot eno svojih nalog zadal ta priljubljeni zimski šport organizirati v formalno ligo. Tekmovanje se je izkazalo za uspešno in sinova sta ga prepričala, da bi bilo treba najboljše moštvo primerno nagraditi. Tako je podjetni lord leta 1892 ob obisku v domovini kupil srebrno posodo za punč, jo dal gravirati in jo namenil za nagrado zmagovalcu kanadske lige.

Obenem je zastavil pravila. Pokal je prehodne narave in vsako moštvo ga mora naslednjo sezono vrniti nepoškodovanega. Čeprav ga osvojijo večkrat zapored, jim nikoli ne bo prešel v trajno last. Sliši se dlakocepsko, vendar take stvari ponavadi niso samoumevne. Nogometna reprezentanca Brazilije se recimo ponaša s pokalom Julesa Rimeta, ki jim je bil trajno zaupan, ko so osvojili tretji naslov prvakov. Novi pokal zveze FIFA je zdaj takisto prehoden.

Drugo Stanleyjevo pravilo je velelo, da sme vsak klub na lastne stroške vgravirati imena zmagovitih igralcev in letnico osvojitve. A tega ne smejo storiti na posodo, marveč na obroč na podstavku, kar morajo plačati iz lastnih žepov. To je leta 1902 privedlo do zanimivega zapleta, ko je bil prvi obroč že poln. Ekipa ni hotela kupiti novega in so se podpisali kar na skledo. Drugi prstan je šele leta 1908 kupilo moštvo Ottawa Seniors. Ker je v naslednjih letih prihajalo do ustanovitve vzporednih lig, so vznikala prerekanja, komu Stanleyjev pokal sploh pripada. Nekatera moštva so se kar sama odločila, da se ne bodo podpisala.



Kopitar menda ni prvi Slovenec, ki je dvignil v zrak Stanleyjev pokal. Leta 1939 ga je osvojil vratar Bostona Frank Brimsek, sin slovenskih zdomcev.

Zmede je bilo konec leta 1924, ko so dodali tretji prstan. Od takrat se zmagovalci vpisujejo vsako leto. K temu je pripomogla ustanovitev lige NHL dve leti kasneje, v kateri je nastopalo šest najboljših moštev iz Kanade in ZDA. Ta šesterica se je za lovoriko borila vse do 1967., ko so prvič dodali nove ekipe. NHL je s tem postala krovna organizacija severnoameriškega hokeja in taka ostala do danes.

Skladno s sezonami so dodajali vedno nove obroče, dokler ni trofeja pričela spominjati na dimno cev pri peči, kar ji je prislužilo nič kaj laskavi vzdevek 'stovepipe.' Zato so po drugi svetovni vojni podstavek nekoliko spremenili, leta 1958 pa je dobil današnjo obliko s petimi obroči na podstavku. Ko se popiše še zadnji, najstarejšega odstranijo in ga shranijo v dvorani slavnih. Tam je tudi originalna posoda za punč, ki je skozi leta postala preveč krhka, da bi jo prenašali naokrog, zato so leta 1963 skovali novo. Obstaja še tretja kopija, ki jo uporabijo, ko gre original na čiščenje ali na kako drugo razstavo.

S pokalom je povezanih veliko tradicij. Najstarejša je pitje šampanjca, koj za njo je drsanje zmagovalnega kroga po hokejski ploskvi. Verjetno najbolj priljubljena je tista, da sme veliki pokal vsak od igralcev za nekaj dni odnesti v domači kraj, kar je razlog, da je lani Gorenjsko obiskal Anže Kopitar. Prislužil si ga je s Kralji iz Los Angelesa in iz njega navdušeno pozajtrkoval čokolino. No, hranljiva kašica ni edina nenavadna reč, ki se je že znašla v posodi. Vsaj dva ameriška hokejista sta ga napolnila s pasjo hrano, kar nekaj pa je bilo takih, ki so iz njega krstili novorojence.

Za to, da si Stanleyjev pokal zasluži resnično najboljše moštvo, že od začetka lige NHL skrbi še eno pravilo. O prvaku ne odloča ena sama tekma, temveč moštvi igrata na štiri zmage, izmenoma na domačem in gostujočem ledu. Koncept so si izposodili iz baseballa, prav tako ga uporablja ameriška košarkarska liga NBA. Edini, ki vztrajajo pri eni sami supertekmi, so igralci ameriškega nogometa, kjer se v Superbowlu pomerita najboljši moštvi iz nekoč konkurenčnih lig AFL in NFL. Ligi sta se sicer leta 1970 združili v enotno NFL, tekmovalni sistem pa je ostal ločen na dve konferenci. Superbowl je daleč najbolj gledan dogodek v vsem ameriškem športu in praktično državni praznik.

Zakaj jakost atomskih bomb merimo v kilo- ali megatonah?

Kilotona je ena taka hecna enota, saj se sliši kot nekaj primerjalnega, v resnici pa ima dokaj solidno znanstveno podlago. Definicija je pravzaprav preprosta. Kilotona je enota energije, ekvivalentna količini, sproščeni ob eksploziji tisočih ton TNT. Trinitrotoluen je bil v času druge svetovne vojne eno najbolj znanih, uporabljanih in preučevanih razstreliv. Zategadelj je bilo moč silno energijo, povzročeno ob atomski eksploziji, dokaj slikovito ponazoriti. Recimo, Little boy, bomba, ki je eksplodirala nad Hirošimo, je imela moč približno petnajstih kiloton, kar bi v grobem pomenilo 150-200 železniških vagonov, nabasanih s trinitrotoluenom.

Otočje Bikini je bilo prizorišče niza atomskih poskusov nad gladino in pod njo. Ta goba je nastala kot posledica eksplozije z močjo dvajsetih kiloton.

Ob tem pa je imel TNT še eno lastnost. Kilogram je ob vžigu sprostil približno milijon kalorij (od oka 4,2 MJ), kar je zelo lepo sovpadalo s takrat veljavnim sistemom merskih enot, zato je bil TNT ekvivalent precej priljubljena primerjalna enota med različnimi eksplozivi, s katero je bilo moč različne učinke enostavno preračunavati. Moram poudariti, da se velja držati definicije s kalorijami, ki je obveljala za uradno; že kakovost samega TNT lahko pomeni, da bo imel učinek od 0.9 pa do 1.2 TNT ekvivalenta. Kilotona torej ni mera ekvivalentne mase, marveč označuje sproščeno energijo. In megatona je posledično en bilijon kalorij. Najmočnejša bomba na svetu, ruski Car, ima nazivno moč kar petdeset megaton. Nepredstavljivo? Morda pa imam boljšo primerjavo. S toliko energije, v primerno okusni obliki, seveda, bi pokrili energijske potrebe vseh prebivalcev sveta za tri dni. Jaz imam raje kilotono burgerjev kot atomskega sevanja. Kaj pa vi?

Obsesija znanih

Za dvesto petdeseto cifro sva si z Davidom zamislila posebnost. Pobarala sva nekaj medijsko izpostavljenih Slovenk in Slovencev, ki radi berejo Joker, naj napišejo svoja mnenja o farbovitem magazinu. Odziv je bil takojšen in dobro sva se počutila, ko sva čitala, kaj Joker pomeni in kako je vplival na ljudi, kot so Rok Terkaj, Boštjan Gorenc, Eva Irgl (brez heca), Martin Senica, Jure Aleksič, Nejc Gazvoda, Saša Lendero … A na kraju sva se odločila, da je vse skupaj preveč samo sebi namen in da bralec od tega ne bo imel dosti. Nisva napaberkovala dovolj raznolikih poklicev, pa še kot gola samohvala bi znalo izpasti. Obstoječim piscem pozitivnih mnenj zato javna hvala za trud in besede, avtorjem nam veliko pomenijo. Omenjeno pa naj rabi kot iztočnica za tele kolumne, nekdaj podlestvina klicane. Ker so bili pod lestvino, nakar so pristali ob lestvini in zdaj so namesto lestvine. Le naga baba je večna in nespremenljiva.

Praktično vsi navedeni 'silebritiji' igrajo. Pri nekaterih, kot so novinar Aleksič, reper Trkaj in režiser / pisatelj Gazvoda, to domala sodi k osebnosti in imidžu. Pri drugih, kot sta poslanka Eva in pevka Lenderova, pa je tovrstno udejstvovanje vse prej kot samoumevno. A kljub temu na Sašinem macu Diablo renči pozno v noč. V naši krajini pa je še kar nekaj ljudi, ki imajo radi elektronsko zabavo na malo višji ravni od telefonske. Od Dese Muck, ki je bila svojčas po lastnih izjavah odvisna od Civilizacije, prek Jureta Godlerja, čigar otroštvo so oblikovale Phantasmagoria in Nintendove igre, do Sebastijana Cimirotiča, ki je bil ali je morda še "prvak v playstationu." Sonyjeva konzola je hkrati njegova uradna metoda izogibanja javnosti, ki ga po ilici nadleguje, naj ustreli še kako tako, kot so legendarne *"Rad bi se zahvalil svojim staršem, še posebej očetu in mami," "Teden dni pred tekmo sem imel potres možganov"* in *"Boli me koleno na nogi."*

Še več jih je kakopak na tujem, od takih, pri katerih rečeš "ITAK!", do onih, kjer debelo pogledaš. S tem ne mislim tistih fejkerjev, ki jih firme plačajo, da pridejo oglaševat nek izdelek, pri čemer je vseeno, če je to mortadela, šminka ali procesor. Taki so bili Aguilera, ki je reklamirala gamecube, Spielberg, ki je igral wii, in Snoop, ki kao ful šteka gaming, yo!, in posoja glas v razširitvi za CoD: Ghosts. Govorim o pravih, predanih špilavcih in špilavkah, ki so znani zaradi nečesa drugega, a v njih utripajo resnična gamerska srca. Ne doktor House, ki nekaj drka po joypadu, temveč Frank Underwood, ki se sprošča ob Call of Dutyju (ni naključje, da bo Kevin Spacey v Advanced Warfare!). Ali Robin Williams, ki ima tako rad serijo Zelda, da je po njej poimenoval hčerko.

Si recimo vedel, kakšen zaljubljenec v piksle in bite je Kristian Nairn, 208 centimetrov visoki Irec, ki v Igri prestolov nastopa kot Hodor? Imel je vse mogoče sisteme, od atarija 2600 prek mega driva do prvega xboxa, kjer je bil zasvojen z Jet Set Radio Future. Njegova navada je, da konzolo kupi in proda, odvisno od tega, kakšne igre so na njej – tako je imel že dva wiija, dva PS3 in dva xboxa 360. Največ pa se ukvarja z World of Warcraftom. (Aja, pa gej je, tako da si lahko upravičeno reče gejmer, ha ha.) Njegov sotrpin iz hollywoodskega foha je Asa Butterfield, ki se je posodil naslovnemu liku v filmu Ender's Game. Mladenič je obseden z Doto 2, v katero je dal več kot osemsto ur, in je – za Američana nenavadno – zavezan računalniku, ne konzolam, nazadnje pa je najbolj užival v grozljivki Outlast.

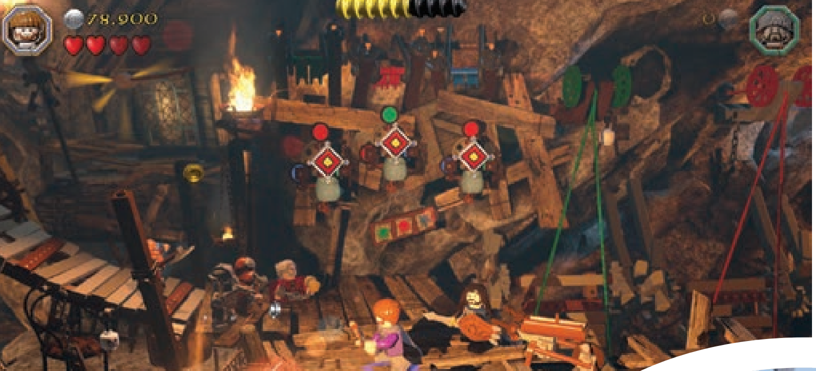
Kaj pa Max Landis, ki je spisal scenarij za fino superjunaško dramo Chronicle? Nor na rokoborsko serijo Smackdown vs. Raw. Britanski TV-voditelj Jonathan Ross, nosilec reda Order of the British Empire? Velik fan retroigranja, ki je svojčas kupil NEC turbografx zaradi enega samega naslova in joče, ker ima amigine špile le na ipadu, njegov top-three pa je Super Mario 64 – R-Type – Splatterhouse. Kultni avtor fantasyja Joe Abercrombie, čigar serija First Law je po kakovosti ter priljubljenosti blizu Georgu R. R. Martinu? Strateg in frpjaš, ki je njega dni po ves teden nabijal GTA: San Andreas, naj igri vseh časov pa sta mu Elite in Dungeon Master.

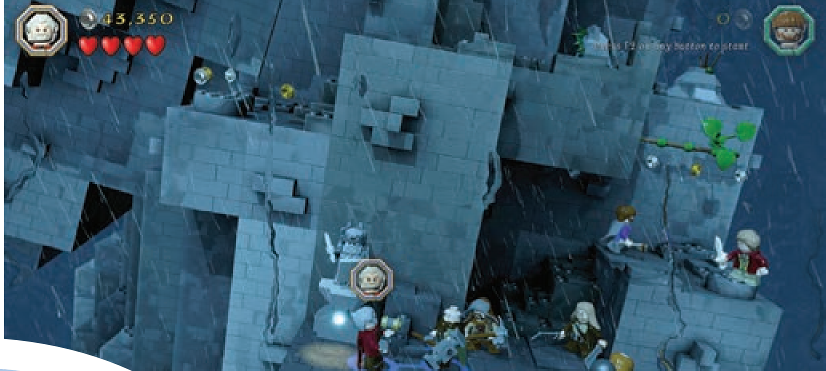
Ja, vsepovsod so, naši razvpiti bratje in sestre po igrah, le vemo ne zanje. In vse prej kot sram jih je, da se ukvarjajo s tem konjičkom. Slava jim, dvestopetdesetkratna.

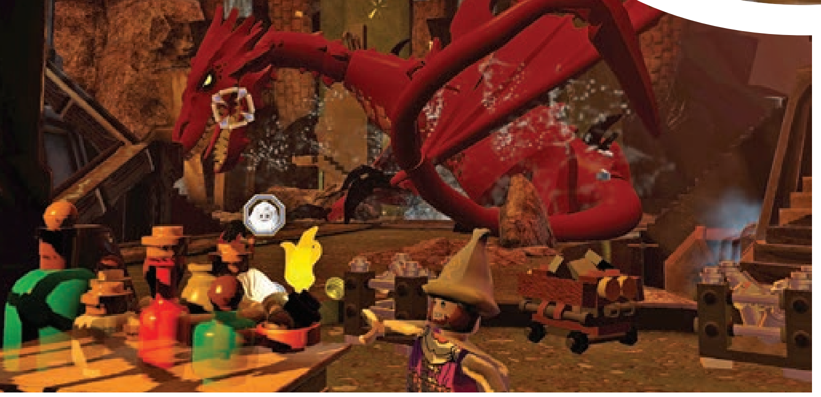
Sneti

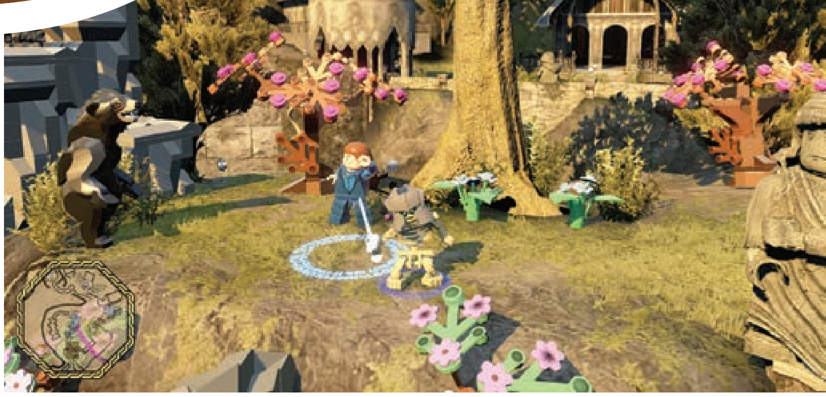
Joker
ODNI DA

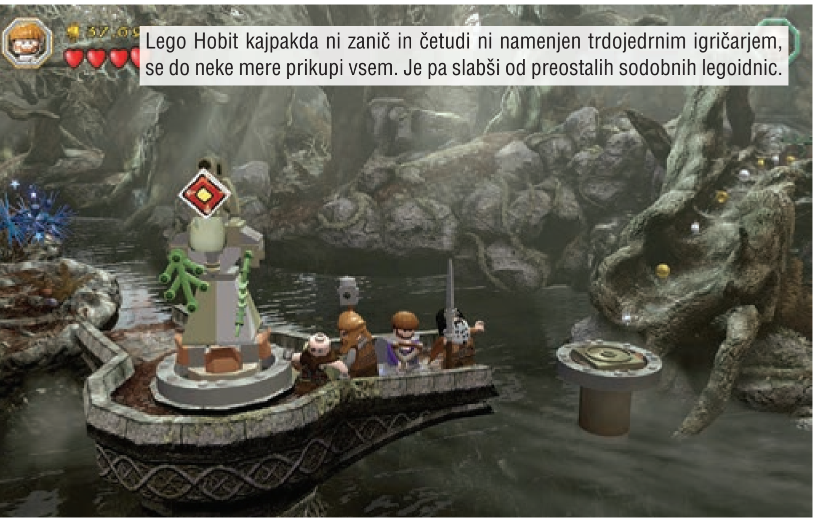
"Hvaležen sem, da so pisci v meni spodbudili ljubezen do pisanja in jezika. V meni so narisali grejpfrutovski smeh in sopripomogli, da na svet gledam bolj vedoželjno, kot bi sicer," je povedal Trkaj. Pižama in Levinja pa si čas na zasedanju sekretariata ekskluzivno krajšata z našim čtivom.


Primer enega redkih miselnih orehov: zadeni tarče v barvnem zaporedju, ki je jasno navedeno spodaj!


V ploščadenju ni nobenega izziva. Odlično za deco.


Ciljanje zmaja z škratjimi bombami ne terja spretnosti, saj pritiskaš v tri dni, izgubiti pa ne moreš.


Beorn in prstanov bes v Elrondovem gaju? Po končani štoriji je moč s katerimkoli likom početi karkoli. Pravzaprav je to spodbujano. Le nagrade so kilave.


Lego Hobit kajpakda ni zanič in četudi ni namenjen trdojedrnim igričarjem, se do neke mere prikupi vsem. Je pa slabši od preostalih sodobnih legoidnic.

Lego The Hobbit

Medtem ko Thorin, Gloin, Balin, Fili, Dori in ostala krnjava žlahta skačejo in sekirijo proti svoji očetnjavi, LordFebo čedalje bolj zeha.

62

vselej prisotna zabavnost in privlačnost legoidnic ✓ veliko vsebine ... ✓ ... ki pa je plitka in brez izziva ✖ ponesrečen zemljevid ✖ švoh nagrajevano zbiralništvo ✖ neraznolika napram preteklim igram ✖ nedokončana zgodba ✖ TT Games / WB Games

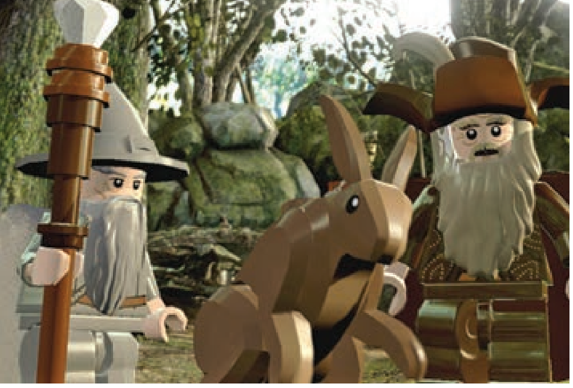
Legoidni Hobit je tak, kakršna je doslejšnja množica legostričkastih akcijskih pustolovščin. S poskoki, plezanjem, tepežem in kombiniranjem različnih lastnosti malih možicljev se je treba iz tretje osebe prebiti skozi zaporedni niz lokacij Srednjega sveta. Dogodivščina se otvori z vpadom trinajsterice škratov v Bilbovo duplino, nakar druščina iz Šajerske prek Meglenega gorovja in skozi Mračni les potuje do Jezernega mesta ter naposled doseže Samotno goro. Igra je kajpakda izdelana po obogatenem filmskem scenariju, kar pomeni Azoga na belem vargu, vilinko Tauren in vse ostale apokrifne elemente. Pri tem se dogajanje sklene z zmajevim besom, torej tako, kot se je zaključila Smaugova pušča. Zaresen konec štorije baje, čeprav nepotrjeno, pride v dolpotegljivem dodatku decembra, ko štarta tretji film. Bolje, da res!

Četudi manjka od oka petina Tolkienove zgodbe, je pot do Erebora dolga. Odsekov je presenetljivo veliko in lastne stopnje imajo celo malenkostne peripetije, kot sta raziskovanje ajdovske votline in plezanje po kamnitem velikanu. Nekaj je tudi preteklih dogodkov, na primer bitka pred Morio, dočim dodatnih vsebinskih razširitev ni. Pravzaprav se igra dopičično drži filmskega poteka in v kadriranju kopira celo vmesne sekvence. V kockasti obliki, seveda, in s humornimi začimbami. Pičli govor naj bi bil takisto pristen, dasi mi glasovi niso zveneli enako.

Sveta preproščina

Čeprav imajo vsi strički samosvoje specialne udarce, ni poudarka na bojevanju. Orki, goblini in pajki so le občasni gostje in veliko nivojev je brez sovražnikov. Večinoma si je treba na raznorazne načine utirati pot naprej: iskati prehode, sekati ovire, premikati ploščadi, spuščati lestve ... Bistvo napredovanja je namreč v sodelovanju in izkoriščanju posebnih sposobnosti likov. Najmogočnejši Dwalin premika zdrsljive objekte, Bilbo lovi ribe, Bomburjev vamp rabi kot trampolin, Gandalf sveti v temnih kotičkih ... Nič novega za serijo, le da se tokrat zaradi prepodobnosti bradačev nemalokrat loviš ob iskanju pravega, kar občasno zavira tok igre.

Lego igre imajo tradicijo nekaznovanega umiranja in takojšnje resurekcije, zato so nadvse prijazne do začetnikov in občasnikov. A Hobitov manko izziva je pretiran celo za otroke. Ploščadne in borilne poteze so čisto osnovne, brez dvojnih in natančnejših skokov ter naprednejšega zamahovanja. Še večja zamera pa so očitne rešitve vseh preprek. Vse je čezmerno jasno označeno, bodisi utripajoče mesto, kjer si škratje dajejo ravbarsko, bodisi bleščeč zlat obroč, v katerega Dori vrže svojo verigo, bodisi nespregledljive tarče, ki jih Ori cilja s fračo. Da se igralec slučajno ne bi zmedel, je mnogokrat izpostavljena celo tipka, ki jo mora pritisniti.



V najavi je bilo govora o večjem umskem izzivu. Žal so se obljube izkazale za zavajajoče, saj uganke ne sežejo dlje od barvnih zaporedij, ki so zelo nedvoumno nakazana. Glede na popolnoma premočrtno in poznano pot je taka poprepreščina orenk razočaranje. Dodatno izkušnji zavda, da je moč vse ovire premostiti le na en način. Da je škratja odprava lahkotnejša od bolj otročjega Lego Muvija, nima smisla, saj film ipak ni namenjen sedemletnicam.

Surovine in kvesti

Seveda ni vse le v prebijanju do cilja. Kot vedno je nekaj zabave v razsuvanju kockastega okoliša, od dreves in skal na planem do pohištva v prostorih. Početje gre v vandalske skrajnosti, saj škratovina v gosteh pri Elrondu in Beornu brez slabe vesti razseka poslednji stol in pusti za sabo gole stene. Motiv za destruktivnost so seveda gejzirji srebrnih in zlatih čepkov, s katerimi kupujemo nove like. Po novem nabiramo še različne surovine, kot so les, dragulji in kovine. Iz teh materialov izdelamo kockaste objekte in opremo s hecnimi učinki. Nadalje je mnogo kotičkov v štorijalnem modusu nedosegljivih, zato se moramo za popolno odkritje stopenj vanje vrniti pozneje, ko odklenemo grdina, Legolasa, Radagasta, trola ...
Nalik zadnječasnemu trendu Hobit vsebuje delčke odprtega sveta, kjer so dodatne zaloge cekinčkov, votline z zakladi in, novost, kvestodajalci. Ti fehtajo za kak artefakt z drugega konca dežele, tako da je izpolnitev v prvem hodu nemogoča. Žal pa vsakršno naknadno igranje zagnoji ponesrečeni vmesniški pristop. Ni namreč beležke opravil, kjer bi na brzino videl, kam je odneslo kovača, in menija s poglavji, da bi z enim klikom zagnal želeni nivo. Temu rabi okoren in neinformativen zemljevid, na katerem je zgolj sto ikonic. Za ponovno reševanje stopnje moraš v množici locirati simbol, za katerega le upaš, da je pravi, se prežarčiti v najbližji portal in nato peš najti 'vhod'. V praksi je to res zagamano neprikladno.
Priznam, da je širina robnega početja najbolj obilna doslej, s čimer so hoteli avtorji izravnati plitko, ukalupljeno rdečo nit. Do neke mere sta zbiralništvo in pohajkovanje zanimiva, a vnema kmalu popusti. Dodatno udejstvovanje namreč ni polnovredno, saj raziskuješ že videno oziroma kot kura tekaš po pokrajini. Izziva, razen za potrpežljivost, ni, nagradni sklad za perfekcijo ter vloženi čas pa je domala izključno kozmetične narave.

Ocena: zadostno

Rad imam lego kocke, Srednji svet in lego igre. Četudi je istokopitnost slednjih že vnebovpijoča, jim zabavnosti ne oporekam. V zadnjih tovrstnih naslovih sem vodil zelo raznolike možičke po razgibanih in barvitih nivojih. Tudi letal sem, vozil avtomobile in počel še vrsto drugačnosti. V Hobitu pa sem se ukvarjal z vodom sličnih bradačev v pretežno ponavljajočem se svetu, katerega ustroj in zgodbo poznamo do obisti. Priznam, da sem se proti kraju osrednje poti že dolgočasil. Otroci naj posežejo bodisi po Lego Movieju, bodisi po Marvel Super Heroes, kajti Lego Hobit je precej posiljen izdelek, nevreden polne cene.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO
NENAROČEN
NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
Joker

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v domač nabiralnik in prihrani 20 odstotkov!

Nov naročnik dobi eno od teh pisanih daril po lastni izbiri!

knjiga Skrivnosti predstavitev Steva Jobsa
zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom Rome Total War Gold Edition
Guinnessova knjiga rekordov
srebrn ali črn ključ USB 16 GB
Epska zmajelovna igra FRP Skyrim
simulacija Batmana Arkham City
knjiga Svet v presežnikih
knjiga Tolkienov svet
pretepačina za PS3 Mortal Kombat
kompilacija dveh odličnih arkadic Lego Star Wars Complete Saga
prvi del pustolovščin Lego Harry Potter Years 1-4
streljanka Borderlands
dirkalnica za PS3 Race Driver: GRID

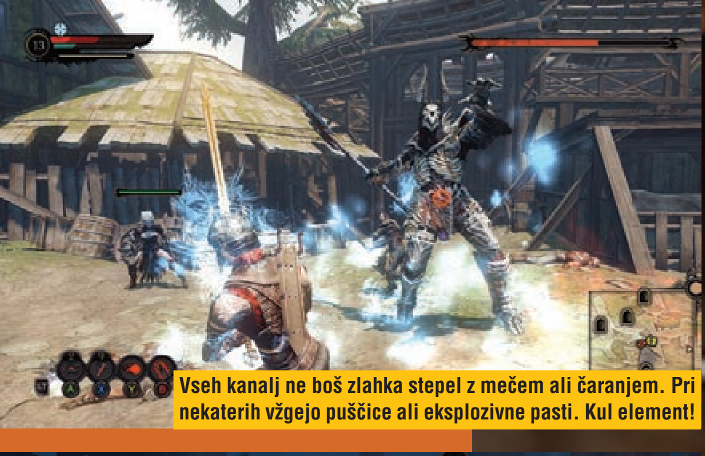
Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.

Med novimi naročniki bomo izžrebali srečneža, ki bo s pomočjo kalkulatorja z odliko opravil popravni izpit iz matematike.

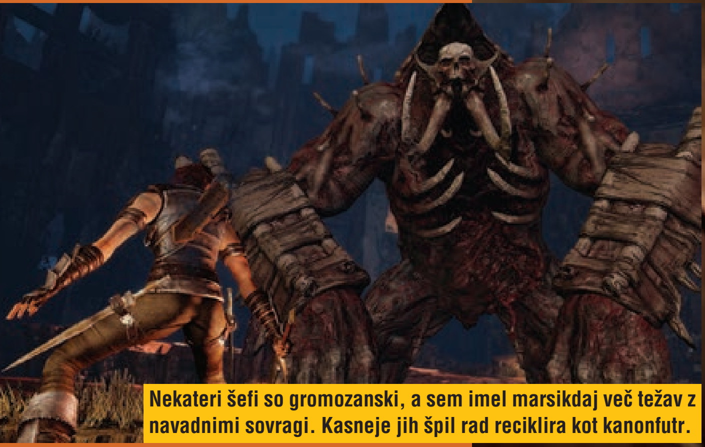
Srečna aprilska nagrajenca sta:
Izak Pučko, Kamnica
Matej Čeh, Ljubljana

Za nagrado prejmeta zarostano britvico.

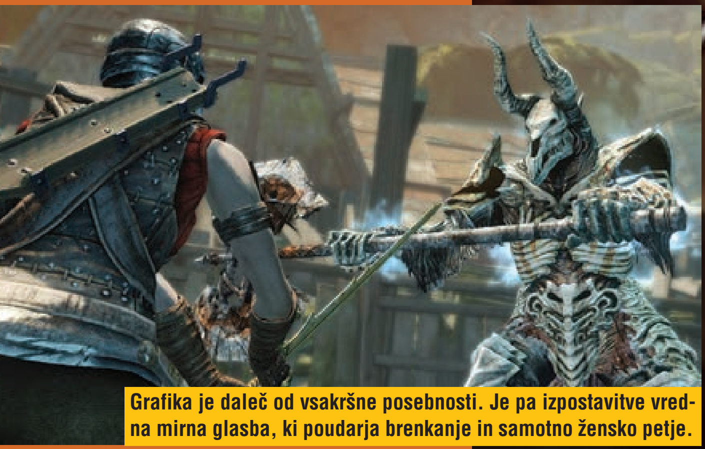
Bound by Flame



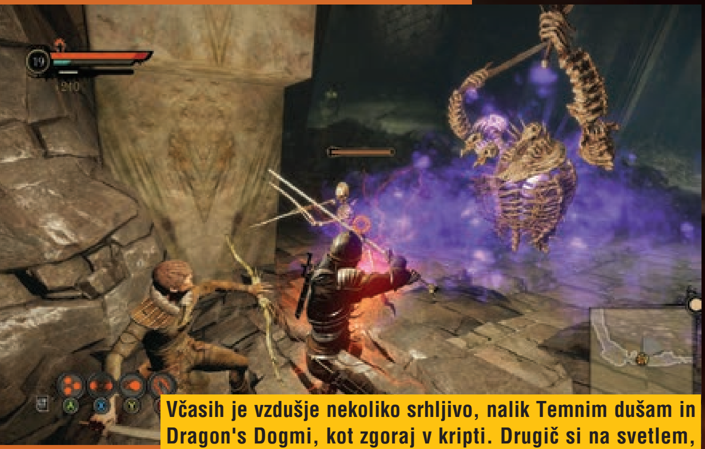
Vseh kanalj ne boš zlahka stepel z mečem ali čaranjem. Pri nekaterih vžgejo puščice ali eksplozivne pasti. Kul element!



Nekateri šefi so gromozanski, a sem imel marsikdaj več težav z navadnimi sovragi. Kasneje jih špil rad reciklira kot kanonfutr.



Grafika je daleč od vsakršne posebnosti. Je pa izpostavitve vredna mirna glasba, ki poudarja brenkanje in samotno žensko petje.



Včasih je vzdušje nekoliko srhljivo, nalik Temnim dušam in Dragon's Dogmi, kot zgoraj v kripti. Drugič si na svetlem, kjer dan zamenja noč in obratno. Boj je drugače realnočasoven, lahko pa ga pavziraš in na roko izbereš urok ali veščino.

Novi francosko-nemški akcijski erpege Bound by Flame se bo verjetno v redu prodajal. Prvič, ni narejen le za PC, PS3 in xbox 360, marveč tudi za PS4, kar budi napačen vtis, da gre za next-gen. Drugič, agresivno ga propagirajo s spektakularnimi filmčki, v katerih je obilo klanja fantazijskih zobatcev, vmes pa pade celo poljub. Misel je jasna: odrasla igra! In tretjič, izdelek kanalizira duha proslavljenih žanrskih odličnic, od Witcherja 2 prek Amalurja do Dark Souls. A kakor si želim, da bi mu lahko dal boljšo oceno, je docela povprečen. Ima odlike, vendar jih skriva za hrapavo povrhnjico, kakršna ne pritiče izdelku za 40 evrov.

Demonske ibunge

Ker živimo v svetu, ki ga je zaznamovala Igra prestolov, smo v Bound by Flame soočeni s kopirantsko grožnjo. S severa, izza Zidu, prihajajo ledeniški coprniki z armado zombakeljsko drsajočih skeletov. Ne snežakov, ne jetijev, ampak okostnjakov. Ki znajo bljuvati mrzel dih, da je logiki zadoščeno. Ljudi in viline pa brani junak, ki ima v sebi ognjenega demona. Pesem o ledu in ognju, torej, v prepesnjeni in dosti manj pesniški obliki.

Od zgodbe nekaj je, a zgolj količinsko, kajti besedičenja je ničkoliko in učinka malo. Slabo spisani dialogi, lutkasti liki in nedoživet govor pustijo slab vtis, tako da so edina plus točka moralno dvomljivi nastopajoči. Številni imajo svojo agendo, ki jo načeloma razumeš, z zlodejem vred. Je tisto, kar ti govori, resnica ali laž? Ti hoče pripomoči ali ti zavzeti telo?

Ideja je dobra in se med igranjem odrazi v odločitvah. Demonu lahko pustiš, da te prevzema, kar botruje povečanju ognjenih magičnih moči. Slaba stran je, da postaneš bolj občutljiv na led, ki ga sovražniki v obliki čarovniških napadov uporabljajo vse obilneje. To kompenziraš z dodelavo kupljene ali najdene opreme in orožij, od meča in samostrela do oklepov ter rokavic. Za to uporabljaš materiale (železo, usnje, umazano kri ...), ki jih dobiš od poražencev, najdeš v skrinjah ali kupiš za zlato. Surovine porabljaš tudi za sprotno izdelavo napitkov, puščic in eksplozivnih pasti, tako da se splača raziskovati.

Je rekel, da so rekli

No, težek avanturist nisi, saj Bound by Flame nima širne dežele. V tretji osebi si pripet na linearno sosledje dokaj majhnih prizorišč, prepredenih z rovi in v okolico vklesanimi stezami, izven katerih ne moreš. Vsaj raznolika so, od močvare in ukletih gozdov prek smrtnjaških katakomb do zasneženih utrdb. Svobodo se nadalje trudi oponašati spodobna količina stranskih kvestov, ki ti jih dajejo osebe v vaseh in taborih. V dialogih izveš marsikaj o ozadju pripetljajev, z izbirami pa se nekaterim zameriš in drugim priljubiš ter si omogočiš oziroma onemogočiš določene naloge. Tako si utiraš lastno pot skozi špil in dejansko te zanima, kako bi bilo, če bi se odločil drugače.

Kljub temu je pravega erpegejstva malo, za kar dolžim pripetost na rdečo nit, ozkost izkušnje in samodejno napredovanje lastnosti lika. Pike daješ le v veščine, in sicer v tri poklicna drevesa: bojevniško, čarovniško in skrivalniško. Od teh je slednja slabo uporabna, saj stealth uporabiš le enkrat, ko te sovražniki še ne vidijo, nakar sledi boj, v katerem sta bodali inferiorni meču in ognjenim kroglam.

Udarjajo po siromaku

Vojskovanje je najboljša plat. Ima stične točke z Dark Souls, kajti sovražniki imajo radij udejstvovanja, izven katerega mirno stojijo. Ker zvečine ne oživljajo, lahko ubiješ enega, zbežiš, izkoristiš samodejno zdravljenje in se vrneš. Občutiš tudi poudarek na blokiranju, kar frajersko počneš kar z mečem, prestrezanju v pravem trenutku in dobrem postavljanju v prostoru. Sovragi so razumno raznoliki, od kostkotov prek mutantskih uši do kentavrsko-pajkastih babur in minotavrskih ogromnežev, ter znajo pošteno kresniti. Mnogo je zato kroženja, obrambe in kratkih napadov v pravem trenutku. Ritem je kvaliteten in z vidika čistega borilnega izziva, ki pride z višjima težavnostima (nižji sta bolj simpl in knofodrkalni), špil ni napačen.

Ni pa niti bleščeč. Kakor ostalo vsebino tepež kazi okornost, od lesenega gibanja do enoličnosti, in ni treba paziti na stamino, kar izreže dobršen del tehničnosti, saj lahko blokiraš v nedogled. Sovražniki prihajajo v stalno istih konfiguracijah in uporabljajo en, dva napada. Ko jih skapiraš, se boji začno krepko ponavljati. Ko v drugi polovici igre zataji še okolica, ki se sprevrže v nize duhamornih hodnikov in repetitivnih obračunov, se ti komaj še ljubi igrati.

Vsekakor daleč od tega, da bi te navdihnila grafika, ki je kvečjemu zadostna celo za PS3, kaj šele za PC in PS4. Ali popiljenost, saj je dosti težav s hrošči, menjavanjem med tarčami, sovragi, ki se kam zataknejo, ali umetno pametjo sotrpina. Ta je lahko vudu coprnik, lokostrelec, zdravilka ali še kaj, ne glede na splošna navodila, ki mu jih daš, pa je neučinkovit in zabit.

Na Scheisse ...

Ob Bound by Flame se mi zdi najbolj zaskrbljujoče, da gre za še en izdelek, ki meče slabo luč na germansko in francosko produkcijo. Odštevši redke izjeme to področje bljuva preveč kruljavih iger, ki ne zmorejo biti dorasle velikankam britanskega, ameriškega in japonskega porekla. Kljub temu pa zadnje mirno računajo polno ceno. Doklej še?

Francosko-nemška naveza? Sneti odkimava.

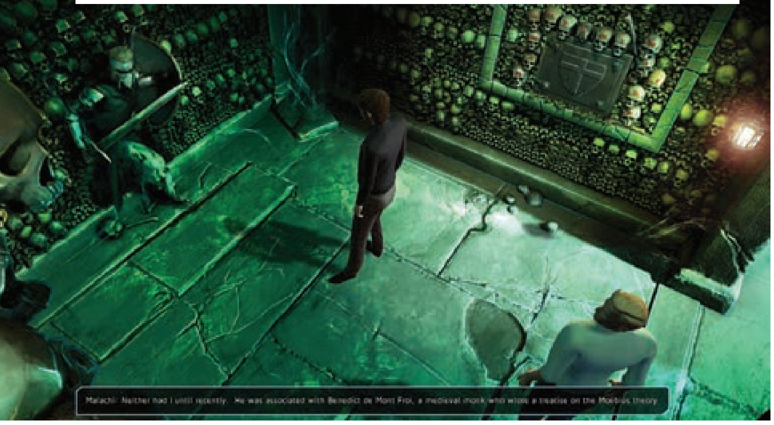
55

soliden boj ✓ male vejitve ✓ ambicije ✓ okorna, enolična, ukalupljena in nezloščena igra ✗

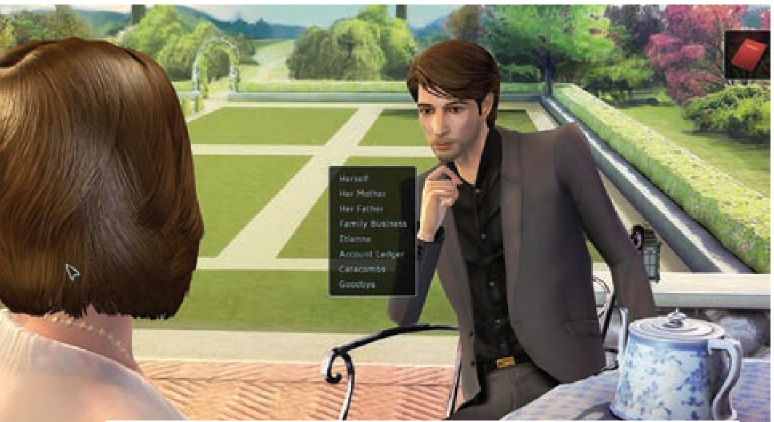
Spiders / Focus Interactive

Moebius: Empire Rising

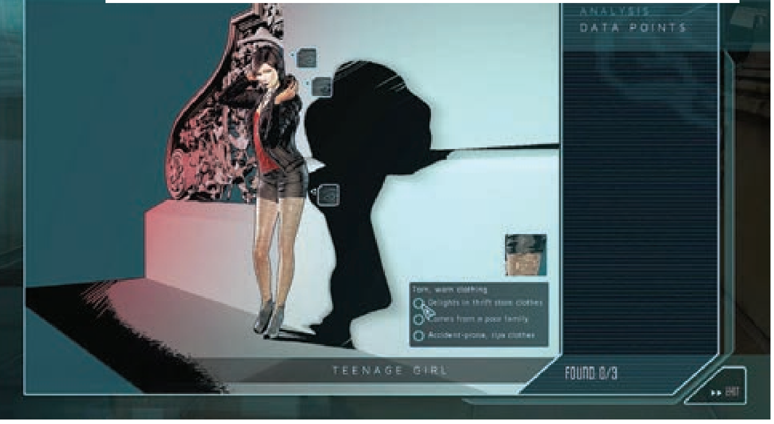
Rabe predmetov ni dosti, takisto ne za avanture običajnih miselnih ugank. Najbolj posrečeno najdeš v pariških katakombah. Skoznjo izveš, da (sicer izmišljena) Moebiusova teorija velja tudi zate in tvojega spremljevalca.



Malachi: Neither had I until recently. He was associated with Benedict de Mont Froi, a medieval monk who wrote a treatise on the Moebius theory



Igro sem sprva hotel označiti za interaktivni roman, saj so v prvem planu pogovori in analize preiskovanih oseb. Malachi nato po sherlockovsko sestavi profil, ki ga primerjaš s podobnimi osebnostmi iz zgodovine.



Jane Jensen je še eno od velikih imen, ki so ustvarjalno prihodnost zaupali sponzorstvu množic na Kickstarterju. Po tistem, ko je avtorica Gabriela Knighta pred leti na svetlo dala dokaj solidno avanturo Grey Matter, sta z možem ustanovila hišni studio Pinkerton Road in pred dvema letoma zaprosila ljudstvo za tristo tisočakov, rekoč, da bosta v zameno izdelala dve igri. Dobila sta jih 435, prvi naslov, Moebius, pa je prišel z enoletno zamudo, čeprav je pri izdelavi pomagala skupina navdušencev nad starimi Sierrinimi avanturami Phoenix Online. Na zemljevid so se postavili s Silver Liningom, skrajno neuradnim nadaljevanjem King's Questa, torej jim je moralo biti sodelovanje z drugo damo znamenite tovarne avantur v veliko čast.

Sherlock, si to ti?

V uvodu spoznamo Malachija Rectorja, vase zagledanega umetnostnega zgodovinarja, ki si denar služi z ocenjevanjem starin za bogate stranke. Ker je na svojem področju vrhunski strokovnjak, zvečine prenašajo njegove jedke komentarje. A ga dolg jezik in manko vživljanja v drugega mnogokrat spravita v konkretne težave. Beri, tepejo ga kot vola. Njegov talent pritegne pozornost skrivne vladne agnecije, ki mu ponudi nenavaden posel: namesto starine naj bi na podlagi zbranih podatkov ocenil človeka – potomko plemenite rodbine, ki je bila na grozovit način umorjena v Benetkah. Pa ne zato, da bi odkril morilca. Agencijo zanima, ali je njena življenjska zgodba podobna kaki znani zgodovinski osebnosti.

Malachi sicer nerad sprejme nalogo, nakar presenečen ugotovi, da je pokojničina biografija skorajda zrcalna slike Livije Drusile, žene cesarja Avgusta. Tako se seznani z Moebiusovo teorijo, ki pravi, da se zgodovinski dogodki ves čas ponavljajo, le z drugimi protagonisti. Razkritje je vrh vsega poplačano z novo dozo batin in Rector si prizna, da bi bilo pametno najti telesnega stražarja. Kar mu že lep čas dopoveduje njegova tajnica. Medtem ko je poslovno v Kairu, reši življenje bivšemu specialcu Davidu Walkerju in mu, še sam ne ve, zakaj, ponudi službo. Ko se vrneta v New York, pa še stanovanje. Podobnost s Sherlockom, posebej novo BBCjevo obdelavo, je tako več kot očitna.

Enostransko, dragi Watson

Človek bi pričakoval, da bo avantura zato primerno zaposlovala oba protagonista, a ni tako. Rector je dominanten v vseh pogledih, dočim je soldat ponižan na vlogo priveska, ki dobi vajeti v roke le dvakrat v igri, pa še takrat le za nekaj minut. Povrhu je brez posebnih veščin, Malachi pa je tako jezični mojster kot pretanjen opazovalec. Zato špil bolj temelji na dialogih, deduktivnih sposobnostih, ko sogovornika ocenjujemo po videzu, in ustvarjanju profilov preiskovanih oseb, vključno s primerjavo z zgodovinskimi liki. Oboje je enostavno, saj zgolj izbiraš med ponujenimi možnostmi. Pravilni odgovori pa vseeno zahtevajo nekoliko naprezanja možganov, zato pa izveš kup zanimivih paberkov iz življenja pomembnežev.

Vmesnik začuda ni 'pameten,' marveč ob kliku na vročo točko odpre krožni meni dejanj, ki jih je moč izvesti. Tega igri ne gre šteti v slabo, bržkone gre za namerno odločitev, ki daje starinski pridih. Utrdita ga še točkovanje, takisto poklon Sierrinim klasikam, in povsem linearen potek. Žal je rabe predmetov malo in tu se Rector izkaže kot zoprn, saj stvari noče pobrati, dokler za to nima razloga. To je v nasprotju z nagoni klasičnih igralcev avantur. Kako absurdno je tovrstno početje, pokaže primer iz zadnje tretjine, ko moraš dobesedno sredi pogovora s fino gospo reči, če ti oprosti za trenutek, nakar sedeš na letalo in iz Washingtona poletiš v New York po par uhanov ter steklenico viskija. Res bebavo.

Ni lepa, je pa naša

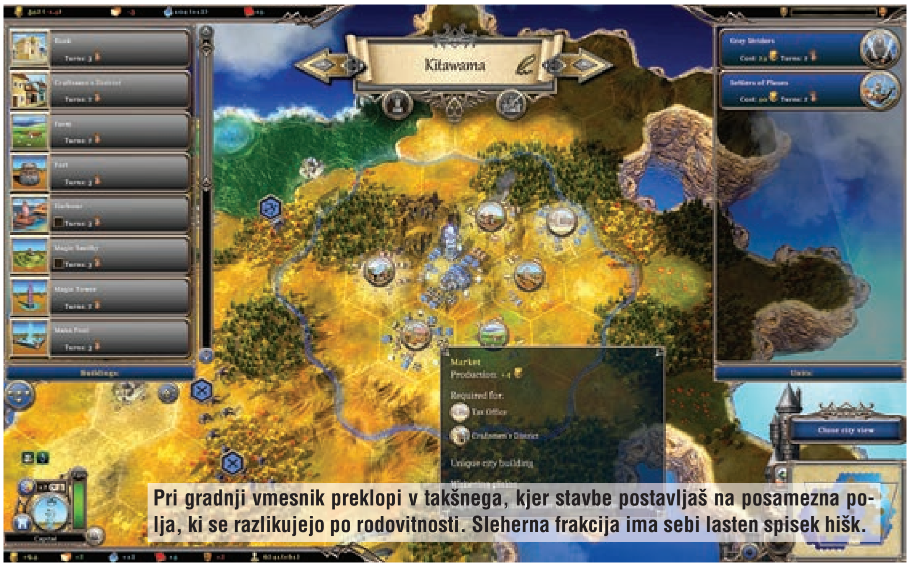
Dodatne negativne točke si Moebius prisluži z zanikrno podobo. Po ozadjih, v katera je sicer šlo dosti truda, se sprehajajo slabo animirani trirazsežni liki, ki bi mi jih bilo nerodno gledati pred desetimi leti. Pri gibanju se zatikajo in se podaljšujejo v nedogled, ko je recimo pred Malachijem nevidna ovira. Nekajkrat dejansko nisem mogel zapustiti zaslona, ker je možak raje masturbiral v kotu, in sem moral naložiti pozicijo. Piko na i dajo filmčki, ki jih je kompresija dobesedno razmazala. Skratka, tehnični del je amaterski.

Do konca me je tako gnala zlasti spodobna, bolje rečeno spretno napisana zgodba, čeravno se ne more pohvaliti z izvirnostjo. Jane je dejansko napisala fanfic Sherlocka, nakar je spremenila imena in dogajanje prestavila v ZDA. Toda čeprav sem se ob preigranju, ki mi je vzelo kakih osem ur, imel kar fajn, je igra odločno predraga. Na Steamu hočejo zanjo 28 evrov, nakar imajo muda ponujati glasbo za nadaljnjih 9.

Ne dvomim, da bo Empire Rising kmalu na razprodaji in takrat bi se veljalo ozreti po njem. Jane pa predlagam, da za nadaljevanje, ki ga ima po zaključku sodeč v mislih, najame kako bolj resno hišo. Daedalic bi je bili verjetno zelo veseli, mi pa bolj spolirane igre.

Če bi se Quattro s protagonistom srečal v živo, bi mu tudi on zalepil bombo pravice, tako tečen je. Smo ta pametni ostalim res zoprni?

60 **dobra, primerno tempirana fabula ✓ zanimiva raba zgodovinskih dejstev ✓ amaterska izdelava ✖ zoprni, pozabe vredni glavni lik in zgolj privesniški sodelavec ✖ predraga ✖** Pinkerton Road / Phoenix Online



Pri gradnji vmesnik preklopi v takšnega, kjer stavbe postavljaš na posamezna polja, ki se razlikujejo po rodovitnosti. Sleherna frakcija ima sebi lasten spisek hišk.

Warlock 2: The Exiled

Ob januarskem popisu svojih igralskih navad sem navrgel, da so mi lani največ časa ukradli brezštevilni free to play naslovi. Če pa bi se moral omejiti na igre, ko interneti padejo, je bila na prvem mestu Warlock (J227, 74). Ta fantazijska potezna strategija ima kljub nekaterim slabostim moč, da te pribije pred zaslon. Zdaj je ruski Ino Co napravil dvojko.

Corpniški fevdalec

Warlock 2 je čistokrven ekspanzijski špil. Temelj domišljijskega imperija so utrdbe, ki jih seješ po pokrajini, razdeljeni na šestkotnike. V mestih gradiš stavbe, ki bljuvajo hrano, denar, mano in raziskovalne točke. Z njimi najemaš soldate, da se razširiš še dlje in postaviš še več gradov, iz katerih posrkaš še več virov, da ustvariš še močnejše podanike. Dokler nisi najmočnejši frajer v univerzumu in igra reče: “Prmejdun, zdaj si pa zmagal.” V peskovniškem modusu si postavljen nasproti do osmim nasprotnikom, dočim v kampanjskem načinu slaviš, ko monstrume pretepeš do zadnjega.

Kajpak to ni vsa zgodba. Na poti do prevlade se zgodi množica razsekov in kurjenj, ki pri teh špilih tako vlečejo, da preprosto moraš znova stisniti 'end turn', čeprav vso noč nisi spal. Prva luštnost je, da si mogočen coprnik, saj je bil za Ruse glavni zgled davni Master of Magic. Zato raziskuješ čarovnije, ki jih mečeš po bojišču – kar 170 jih je na spisku! Ognjeni dež za množični genocid je med bolj običajnimi, proti koncu pa lahko udejanjiš celo mavrične zmaje. In drugič, po ozemlju ležijo drugotne surovine za eksotične nadgradnje vojske, kot so magični oklepi in orožja, ter zmajska jajca.

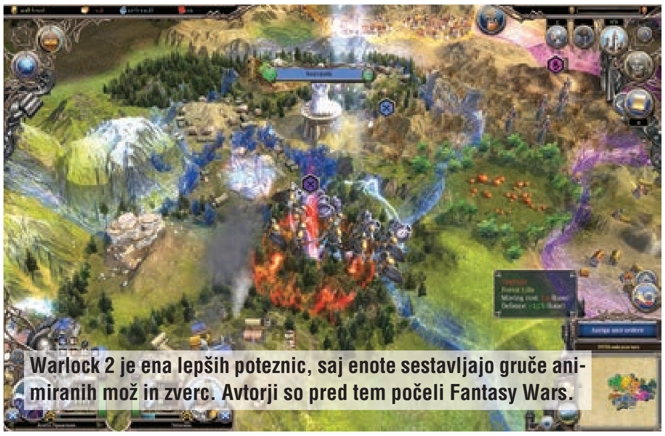
Sanjarije o moči

Ravno boj je najprivlačnejši vidik obeh Warlockov. Že res, da bo brez trdne ekonomije tvoja armada vsebovala kvečjemu tri krmežljave podgane. Toda gospodarjenje je preprosto in odstopa prvenstvo mlatenju. Boj poteka kar na osnovni karti in ni ločen kot v Heroes of Might and Magic ali Age of Wonders. Spominja na Civilization V: posamezen heks zaseda ena enota, ki lahko pretepe tiste na sosednjih ali, v primerih strelcev, seže dlje.

Na svoj račun najbolj pridejo ljubitelji fantazijskih beštij. Vikinški sekirarji in vampirski čarodeji niso nič posebnega. Čez Warlockova bojišča lebdijo oblegovalne ladje duhov, Dalekom podobni tanki in paladini v vseh odtenkih. Izbirati je moč med šestimi frakcijami , katerih soldateska se močno razlikuje in terja samosvoje pristope! Še bolj imeniten je spisek ojačitev, ki jih lahko nanje navesiš. Poleg magičnih oklepov so tu še nadgradnje ob napredovanju z izkušnjami v boju in na koncu magovi uroki. Varovanje veteranskih monstrumov se ti bogato poplača, ko z elitnimi minotavri po več sto potezah krepitev zaorješ skozi še tako trdno obrambo.

Več trolov, več neumnosti

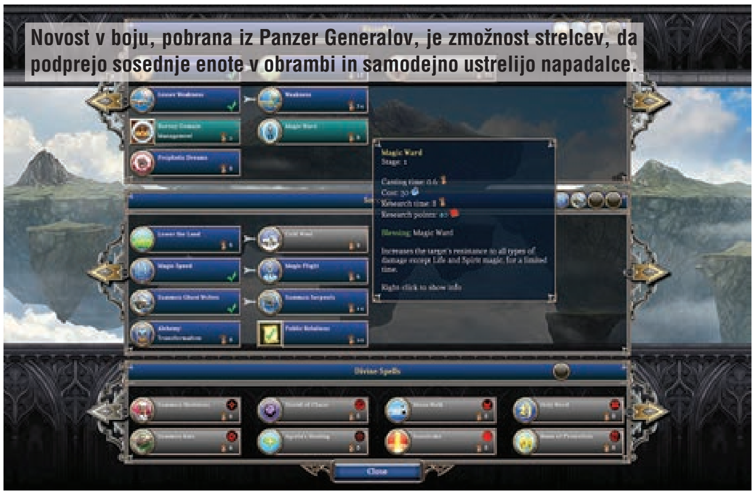
Exiled gradi na temelju predhodnika in prinese množico novih pošasti ter čarovnij. Štirim igralnim frakcijam od prej (ljudje, nemrtvi, pošastki in vilini) se pridružijo vikinški Svarti z močno oklepljenimi soldati in magični Planeswalkerji s hitrimi ašašini. Naposled dobimo večigralstvo za štiri igralce, ki smo ga v enici tako pogrešali, in povsem nov modus, exiled. Šlo naj bi za štorijalno kampanjo, ki pa ima pripovedi toliko kot trol besednega zaklada. Pomembnejša je njegova igralna značilnost: karta je razdeljena na množico poddimenzij, ki jih povezujejo portali. Potovanje proti končnemu šefu, ki ždi za mnogoterimi trdnjavami v zadnjem od svetov, je bolj usmerjeno, kar je sveža izkušnja v primeri s peskovniško karto iz enice. Zato bodo v Warlocku 2 uživali tako novinci kot veterani franšize.



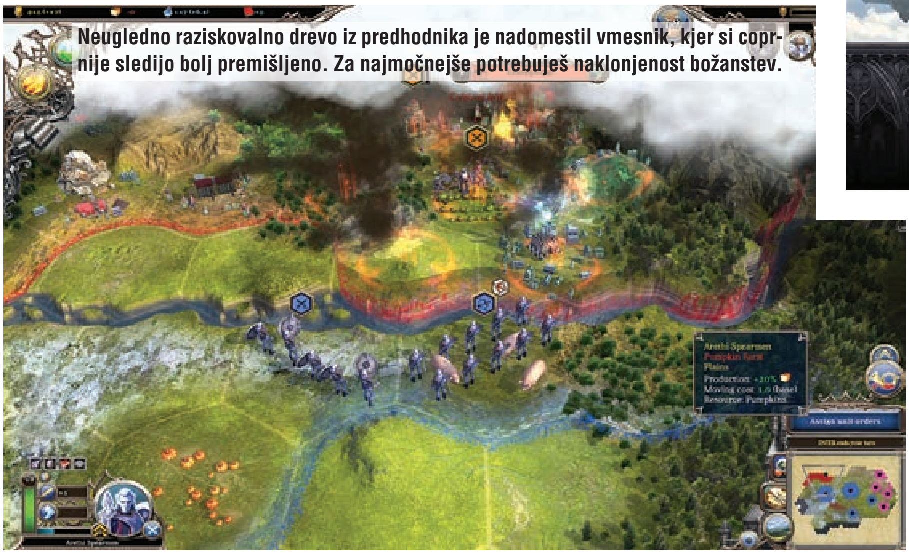
Warlock 2 je ena lepših poteznic, saj enote sestavljajo gruče animiranih mož in zverc. Avtorji so pred tem počeli Fantasy Wars.

Svobodnjaški modus tvori drugo polovico igre. Je tak kot prej, le da to pot nudi možnost drugačnega razvoja mest. Število običajnih naselbin je omejeno, kar olajša upravljanje v pozni igri, žal pa ni dobro izvedeno in izpade omejujoče. Srečoma lahko to izklopiš. Ne moreš pa se znebiti omejene zaloge nadgradenj iz posameznega drugotnega vira, kar je presneto ponesrečena novost. V izvirniku je bilo napravljeno bolje.

Najbolj neprijetno je, da avtorji niso odpravili glavne nadloge predhodnika: prozorno goljufive umetne pameti, ki zna množično rojevati okrepitve iz niča. Če pa se greš mikastit z živimi igralci, šepa uravnoteženost, ker je prelahko množiti utrdbe. A če bi porihtali še to, bi me bilo še bolj strah za svojo storilnost. Že tako zaradi Warlockov trpi. Najdeš ju na Steamu za polovično ceno.



Novost v boju, pobrana iz Panzer Generalov, je zmožnost strelcev, da podprejo sosednje enote v obrambi in samodejno ustrelijo napadalce.



Neugledno raziskovalno drevo iz predhodnika je nadomestil vmesnik, kjer si coprnije sledijo bolj premišljeno. Za najmočnejše potrebuješ naklonjenost božanstev.

Kam je izginil ***Aggressorjev*** *čas? Sunili so ga tatinski goblini iz Warlocka 2. Zato nadnje pošilja vikinge in zmaje.*

79

imeniten spisek monstrumov in coprnij ✔ raznolike frakcije ✔ dober boj ✔ podoba ✔ kampanjski modus ✔ računalo goljufa ✖ ravnotežje v večigralstvu ✖ nekaj nerodnosti ✖

Ino Co / Paradox

12. - 18. AVGUST I NEMČIJA I KÖLN

NAJVEČJI SEJEM INTERAKTIVNIH IGER IN ZABAVE

TUDI ZA MLADOLETNE!

DODATNE INFORMACIJE IN PRIJAVE NA WWW.GAMESCOM.SI

PROGRAM

1. dan TOREK 12. AVGUST
Odhod iz Ljubljane ob 22.00 uri. Odhod avtobusov iz različnih krajev po Sloveniji. Sledi nočna vožnja do Nemčije. Nadaljevanje vožnje z vmesnimi postanki mimo Münchna, Nürnberga, Würzburga in Frankfurta do Kölna.

2. dan SREDA 13. AVGUST
V Köln prispemo predvidoma okrog poldneva. Sledi sprehod po mestnih ulicah in voden ogled mestnih znamenitosti: kölnske katedrale, četrte najvišje cerkve na svetu, železniškega mostu čez reko Ren imenovanega Most ljubezni, Kölnske filharmonije, mestne hiše s starim mestnim jedrom, cerkve sv. Martina, glavne nakupovalne ulice imenovane Schildergasse in Imhoff čokoladnega muzeja (doplačilo). Po končanem ogledu bo na razpolago nekaj prostega časa, nato sledi prevoz do hotela in nastanitev.

3. in 4. dan
ČETRTEK 14. AVGUST IN PETEK 15. AVGUST
Zajtrk v hotelu. Sledi prevoz do sejemskega prizorišča, ki se za vse obiskovalce odpre ob 10.00 uri. Ogled sejma. Zvečer se ob dogovorjeni uri napotimo do hotela (sejemska vrata so odprta do 20.00 ure).

5. in 6. dan
SOBOTA 16. AVGUST IN NEDELJA 17. AVGUST
Isto kot petek, le da se sejem začne že ob 9.00 uri. Kdor te možnosti ne bo imel ali je ne bo želel izkoristiti, se bo lahko sprehodil po ulicah Kölna in užival v samostojnih ogledih ali nakupih. V nedeljo ob 12.00 uri se bomo napotili proti domu.

7. dan PONEDELJEK 18. AVGUST
Vožnja domov. Na odhodna mesta bomo prispeli v zgodnjih jutranjih urah.

ŽE ZA 299 EUR

abctour Slovenija
turistična agencija & prevozi

GAMESCOM 2014

NEPOZABEN TEDEN IGRALSKIH UŽITKOV!

The Amazing Spider-Man 2

Najbolj nesrečne igre so tiste s filmsko licenco. Privzema se, da so zanikrne in da dajo nekaj zabave le neznalčkom, ki ne poznajo boljšega. Založnik pa si mane roke ob žmohtnem razmerju med vloženim ter iztrženim. Res je mnogokrat tako, kajti vrsta bednih licencijad je dolga, od bondijad do raznih Supermanov in Pacific Rimov, kjer si raje zaliješ oči z oho lepilom, kot da bi se še ubadal z njimi. A pravilo ima izjeme, naj govorim o Transformerjih (War for Cybertron / Fall of Cybertron) ali o Amazing Spider-Manu 2. Kakor nisem ničesar pričakoval od filma, a dobil relativno veliko, me je prijetno presenetil špil.

Moj bratranec Šišmiš

Kompleksna in napredna nova odprava Petra Parkerja ni. Tako kot pri predhodniku gre za enostaven tretjeosebni akcijski špil, ki se osredotoča na enoigralstvo in je postavljen na odprt newyorški otok Manhattan. Ima tepež, a je simpl – talaš zaušnice in brce, umikaš se, ko Pajkcu nad glavo zasveti spidey-sense, poganjaš se k oddaljenim nasprotnikom in jim iz rok puliš orožja. Mesto je polno stolpnic in z ljudmi ter avtomobili posejanih ulic, čemur se pridruži zeleni Centralni park. Toda pri vstopu v zgradbe te pričaka nalagalni zaslon, kompleksnost metropole je veliko manjša kot v Grand Theft Autih, ozemlje je ozko in grafika oglata, z zastarelo animacijo ter nejasnimi teksturami. Prisotno je skrivanje, pri katerem se trudiš ne vznemiriti sovragov in jih uloviti v zapredke. Vendar je tudi ta plat simpl, bolj kot Batmanova, po kateri se zgleduje. Ko veš, kje so neumni in nepozorni lopovi, si čez prizorišče zaradi plazenja po zidovih in prečkanja globeli zelo hitro. Tudi prej ni ravno dosti težav.

Do Amazinga 2 bi lahko bil jako kritičen in zavzeto terjal večjo dodelanost posamičnih plati. Res je, mogle bi biti kompleksnejše in tako ugajati zahtevnejšim. A utopično je pričakovati, da bo vsak vidik tak kot v specializirani igri tistega žanra. Sploh v licenčnem špilu, ki na peceju stane med 20 in 30 evri. (Konzolne verzije so dražje, sploh za PS4 in XBO, čeprav so vsebinsko enake.) Pravo vprašanje je, če sestavine tvorijo zabavno mešanico, ne sladokusno, marveč zadosti kakovostno. Menim, da.

Bil je prikupno zmeden

Tepež ni zapleten, vendar je adrenalinski in suvajoč zaradi Spideyjevih mehiško rokoborskih potez, hecnih komentarjev, ko garba sitnobe *("Can you at least say some fun bad guy things like CURSE YOU SPIDERMAAN? I love that one!")*, spektakularnih zaključnih udarcev in še kar raznolikih kanalj. Od hitrih ruskih bab prek robotiziranih stražarjev do mišičnjakov, ki se jim je treba ogibati, jih omamljati ter šele nato oklofutati. Pa spodobne zaloge šefov, kjer je treba vplivati na ozadja in jim preprečevati dostop do orožja. Tiholazenje se med drugim odvija na širnih območjih z več cilji, kjer se s superpajkovskimi močmi premikaš med stolpi in zabojniki in odstranjuješ enega butca za drugim. Mesto pa je polno stranskih opravil, med njimi so brcanje tatov po stranskih ulicah, odnašanje bombe v reko, reševanje nesrečnikov iz gorečih stavb in zasledovanje avtomobilskih lopovov, čemur sledi reševanje talcev z zadnjega sedeža. Če te misije ignoriraš, nabereš manj izkušenj za nadgrajevanje moči. Hkrati pokažeš, da nisi ljudski heroj, zato te preganjajo robokopi. Lušten prijem, ki okrepi občutek pajkomoževstva.

Ta seka, od Parkerjevih telesnih in verbalnih zafrkancij *("This is the last time I ate garlic pizza before putting on the mask ... yikes!")* prek nabiranja stripovskih strani in obiskov v prodajalni crtičev, kjer za šankom stoji Marvelova legenda Stan Lee, do prehajanja v civilno obliko, v kateri fotografiraš okolico in se pogovarjaš z ljudmi. Pri tem imaš na voljo več vprašanj po sistemu Mass Effecta in čeprav posledice še zdaleč niso tako kompleksne, je občutek v redu. Najbolj pa navduši gibanje po zraku, kjer se z nitmi oprijemlješ stavb, vršiš tik nad asfaltom in švigaš med stolpnicami. Odlično!

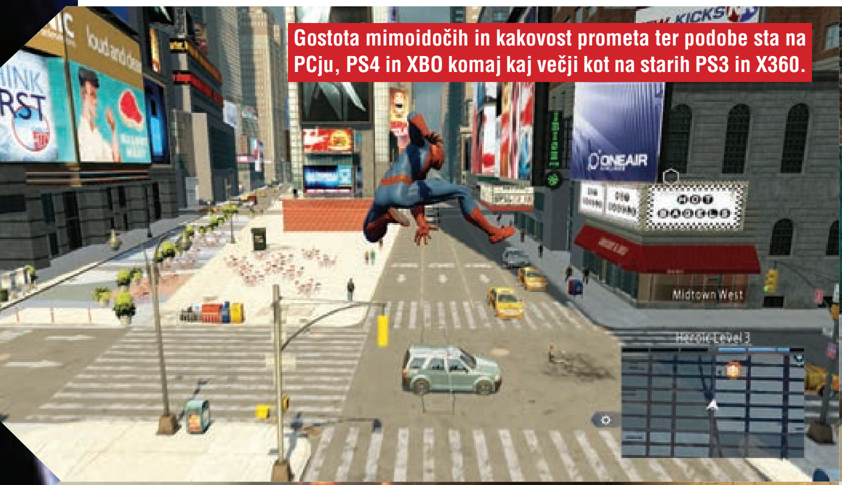
Ena in ena je včasih tri

Posamičnih plati Amazing Spider-Mana 2 ne gre vikati, tvorijo pa razgiban špil, v katerem sem osem, devet ur neobvezno užival. Izkusil sem tudi nepričakovanosti, na primer kompleksnost boja na najvišji težavnosti, kjer treba opazno bolje tempirati izmike … nekaj izvrstno narejenih lokacij z ogleda vrednimi podrobnosti … ter zgodbo, ki se razlikuje od tiste iz filma. Gre za privlačno novo fabulo, kjer se Peter sicer sreča s Harryjem Osbornom in Electrom, a imata oba drugačno vlogo in si žaromete delita s prišleki, kot so mafijski šef Fisk, ruski lovec Kraven ter zblaznel morilec. Parkerjevo dekle Gwen in teta May sta v ozadju, kar ni čudno, saj so obrazi in glasovi drugi. Nekaterim različnost ne bo pogodu, a sam sem elektronskega Spideyja 2 vzel kot simpatično dopolnilo kinematografski izkušnji, ki budi upanje v prihodnost franšize. In iger s filmsko licenco vobče.

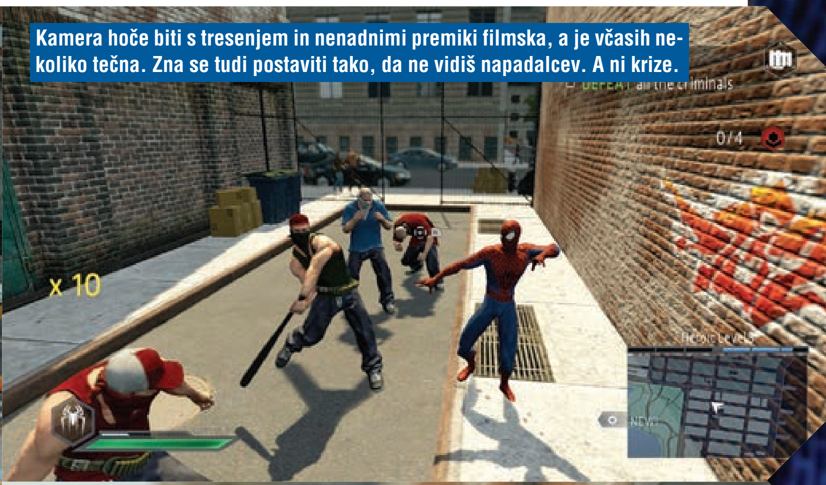
Neverjetni Sneti-Man rad stalka z višin in svinga širom mesta. Ampak le v igrici.

78 **solidna mešanica raznoterih pristopov ✔ pristno, lahkotno humorno spideyjevsko vzdušje ✔ nova, privlačna zgodba ✔ primerna cena (na PCju) ✔ dokajšnja plitkost gradnikov, kar bo vznejevoljilo zahtevnejše ✖**

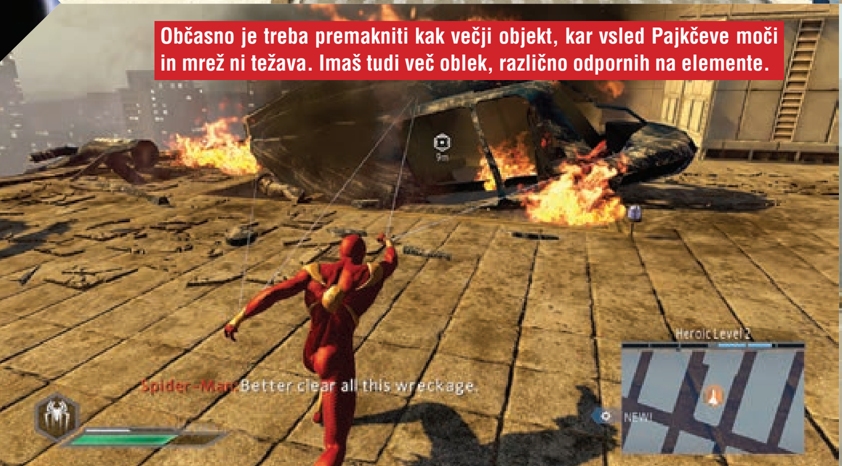
Beenox / Activision



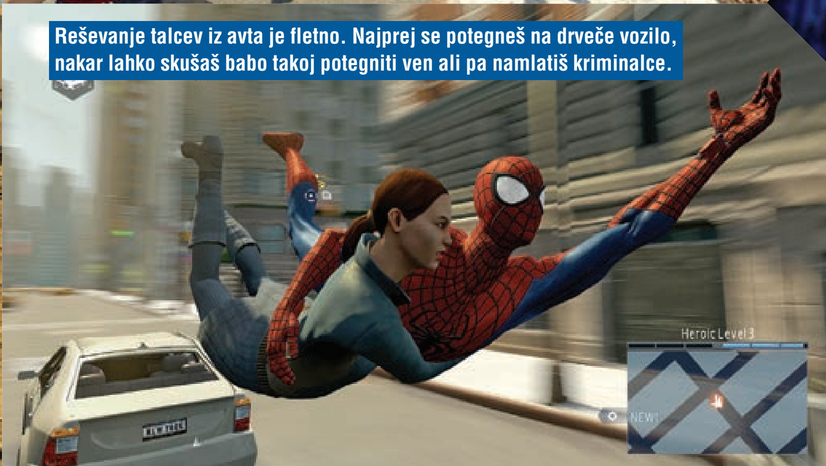
Gostota mimoidočih in kakovost prometa ter podobe sta na PCju, PS4 in XBO komaj kaj večji kot na starih PS3 in X360.



Kamera hoče biti s tresenjem in nenadnimi premiki filmska, a je včasih nekoliko tečna. Zna se tudi postaviti tako, da ne vidiš napadalcev. A ni krize.



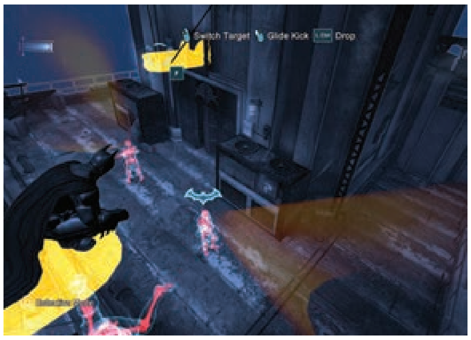
Občasno je treba premakniti kak večji objekt, kar vsled Pajkčeve moči in mrež ni težava. Imaš tudi več oblek, različno odpornih na elemente.



Reševanje talcev iz avta je fletno. Najprej se potegneš na drveče vozilo, nakar lahko skušaš babo takoj potegniti ven ali pa namlatiš kriminalce.

Batman: Blackgate

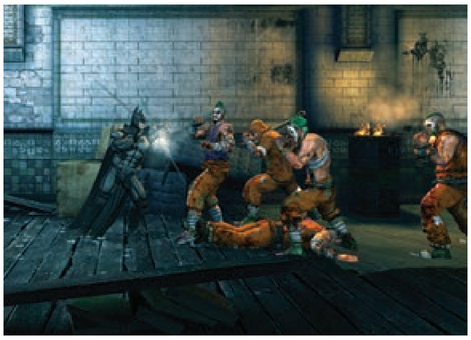
Poln naslov tega odvrtka glavne serije je Batman: Arkham Origins Blackgate. In ne le to – cvirnasta titula se nadaljuje z 'Deluxe Edition'. Še dobro, da gre za digitalno igro, ki na Steamu stane 20 evrov, saj bi ime težko spravili na škatlo :). Deluxe se ji drugače reče zato, ker je najprej prebivala na drkamožih 3DSu in viti, zdaj pa je nekoliko prevetrena prišla na PC, PS3, X360 in wii U.



Če bi bil Spidey, bi si verjetno odpel šlic in se zviška pomočil na sovrage. Tako pa vklopim rentgen, se jim spustim za trtice in jih onesposobim.

Smo v času nekaj mesecev po Origins, pred Arkham Asylum in City. Batman se s pribočnico Catwoman znajde v zaporu Blackgate, kjer tičijo najhujši kriminalci. Varnostni sistem je šel po gobe in mestu grozi, da bodo okoreli lopovi ušli, med njimi Joker, Penguin in Black Mask. Vsak od teh si kot teritorialno zblaznela opica lasti svoj del pržona in na Batmanu je, da jih nagarba. Štorija je enostavna, dogajalna in čisto stripovska, kar poudarjajo narisane, statične vmesne sekvence. Tolovaji pa so kljub drugačnim glasovom taki, kot jih poznamo. Zlasti Joker z besednoigernimi dovtipi in morilsko blaznostjo, ki brbota pod belo masko. Dogajanje spremljamo v pogledu od strani in smo kljub poligonski grafiki pripeti na gibanje po eni ravni. Recept pa je ukrojen po metroidvaniji. Pri tej zasnovi napredovanje ni premočrtno, marveč svet odkrivamo s tem, da nabiramo opremo. V Blackgate zaprta vrata odpremo z nanovo dobljenim električnim batarangom in se čez prej nepremostljiv prepad popeljemo z ugrabljeno zajlo. Posebnost je, da lahko na začetku izberemo kateregakoli od treh delov zapora in da je med njimi nekaj prehajanja.

Vtis je drugačen kot v Origins. Namesto da bi vandrali po mestu, smo stisnjeni v puste hodnike, prezračevalne jaške in kovinske sobe. Odvijanje je počasno, grafika mrakobna in zaradi nejasnih tekstur precej grda, vzdušje turobno. A to ni problem, našteto Batmanu ustreza. Enogumbno mlatenje s prestrezanji je povzeto po glavnem nizu, a je bolj enostavno in zaradi manka raznolikih nasprotnikov kmalu postane nezanimivo. Možgani pa niso izzvani, sploh ne z vedno enakim lovljenjem številk pri hekanju vrat. Vseeno se špila drži pridih ugankarstva, ki je povezan z metodičnim preiskovanjem kotičkov. Pri tem pomaga zemljevid, med brskanjem pa odkrijemo nadgradnje zaščite in detektivske namige.

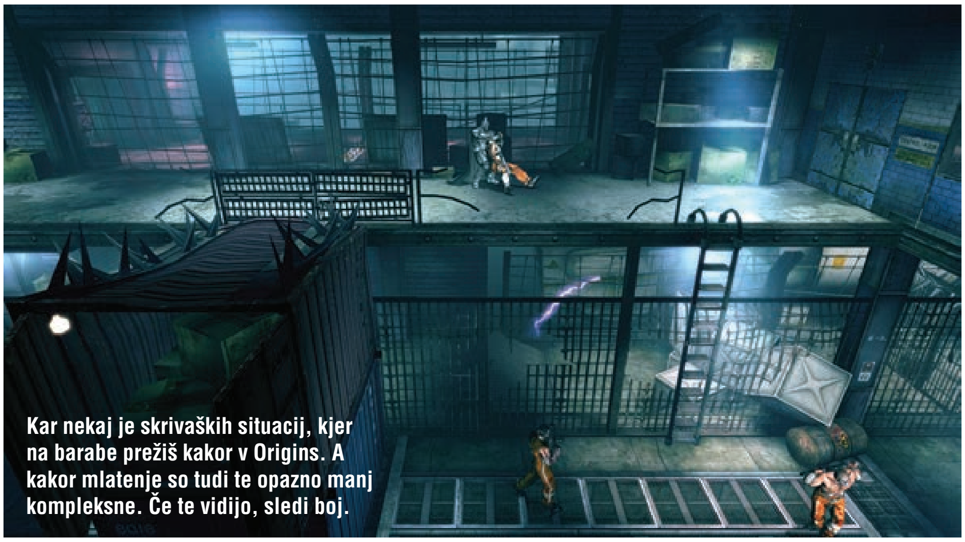


Tepež bazira na Arkhamovem, a je bistveno poenostavljen. Sovragi so manj sposobni, Batman močnejši in med dvema ravninama prehaja kar sam.

Včasih te zna špil namučiti z neugodno postavljenim prehodom ali šefom, ki ne terjajo toliko fizične sile kot premišljeno rabo gedžetov. Drugače pa šest, sedem ur, ki ravno ne zbujajo želje po vnovičnem skozihodu, mine dokaj prijetno in brez pretresov. Na izi igra za neobvezno zabijanje časa je Blackgate. Mogoče iščeš ravno to, sploh ob batmanskem fanovstvu.

65 ***Sneti** ve, zakaj ima Batman plašč. Da lopovi teže vidijo njegovo telo!*

Armature / Warner



Kar nekaj je skrivaških situacij, kjer na barabe prežiš kakor v Origins. A kakor mlatenje so tudi te opazno manj kompleksne. Če te vidijo, sledi boj.

EPSON
EXCEED YOUR VISION

NATISNITE VEČ
PLAČAJTE MANJ

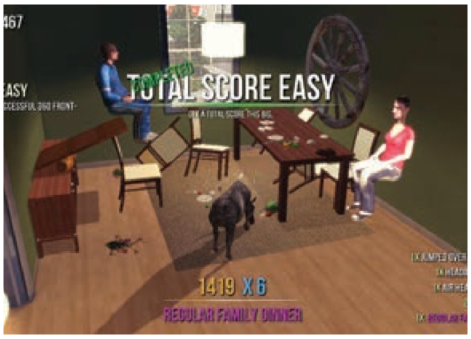
Epson L800

Tiskalnik s kartušnim sistemom je idealen za tiskanje fotografij, saj vsebuje dovolj črnila za 1800 fotografij. Omogoča tudi tisk na medije (CD/DVD).

Distribucija: Avtera d.o.o.
Litijska cesta 259, 1261 Ljubljana-Dobrunje, www.avtera.si

GOAT SIMULATOR

Koze so poznane po apetitu. Znajo namreč požreti še tako neužitne stvari. Če v šoli na kmetih poveste, da vam je domačo nalogo snedla koza, vam bodo celo znali verjeti. Drugače pa so koze poznane kot prijazne, včasih malo svojeglave živali. Goat Simulator, šaljivi izdelek studia Coffee Stain, pa mekice predstavi v drugačni podobi. Njihov cilj naj bi bilo uničenje človeške civilizacije. Namera ni čisto iz trte izvita, saj rogate izprijenke v ljudskem izročilu niso zaman povezane s Satanom.



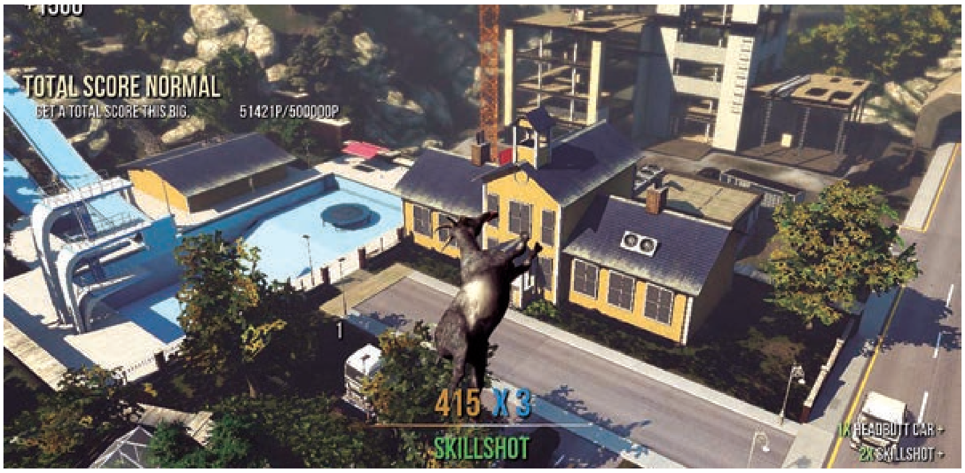
Ljudje, ki sedijo v zraku? Ne, zloščenosti od igre ne gre pričakovati. Delali so jo le dva meseca.

Kaj bi bilo bolj prvinskega, kot igralca postaviti v parklje rogate hudobice in mu dovoliti, da razbije vse, kar mu pride na pot? Svobodno tekanje naokrog, ob katerem sta edini orožji naglavna izrastka in dolg jezik, je v osnovi brezciljno. Kar je logično, saj žival nima velikopoteznih načrtov in se ne žene za epskimi kvesti. So stvari, ki jih poješ, tiste, po katerih skačeš, in take, ki jim spustiš čelno. Kompleksne peskovniščine tipa GTA uporabljajo isti princip, le da je okrancljan. Parkljar se vsaj ne spreneveda, da je nekaj več.

Temu primerno je prizorišče, ki ga ni niti za pošteno sosesko. Tvori ga pol ducata hiš, zaprt vodni park, bencinska črpalka in gradbišče. Da vse skupaj ni mrtvo, poskrbi peščica avtomobilov in nekaj pripadnikov človeške vrste, ki pred meketavim nebodigatreba vreščé bežijo. Jasno, saj jih nabutaš v dimlje, da stokajoč obležijo v položaju fetusa. S prevoznimi sredstvi nimaš take sreče. Mirujoča eksplodirajo ob najmanjšem dotiku, kar te odnese sto metrov po zraku, medtem ko te premikajoča odbijejo približno enako daleč. Letenje lahko izrabiš za akrobacije, ki postanejo še bolj odbite, ko na gradbišču odkriješ raketni nahrbtnik.

Ja, Goat Simulator je butast do kraja. A prav iz tega izhaja njegova zabavnost in ni pomembno, da je nedodelan. Spisali so ga v borih nekaj tednih, v prvi vrsti kot okolje za testiranje fizikalnega modela. Toda ko so avtorji posnetke objavili na YouTubu, so postali viralni. Špil so nato dali naprodaj izključno na zahtevo internetne množice za nesramno ceno 10 evrov. A jih ne obsojam, kajti vnaprej so povedali in pred nakupom izdatno opozarjajo, da to ni zaresna igra, da je vse skupaj bebavo in da lahko za ta denar dobiš kvaliteten špil. Oziroma si s še nekaj prihranki kupiš pravo kozo, kar priporočam sam. Če si jim kljub temu pripravljen dati denar, si zaslužiš, da te kozel konkretno nabuta. Toda zabaval se boš. Vrhunsko. Vsaj tisto uro, dokler ti ne zmanjka reči za razbijanje. ***Quattro***

Coffee Stain Studios ● 10 EUR



Karta, po kateri trosite destrukcijo, je zanikrno majhna in jo obskakljate v dobre pol ure. Avtorji pravijo, da bo prvi, brezplačni DLC prinesel dodatno prizorišče in celo večigralstvo na razdeljenem zaslonu!

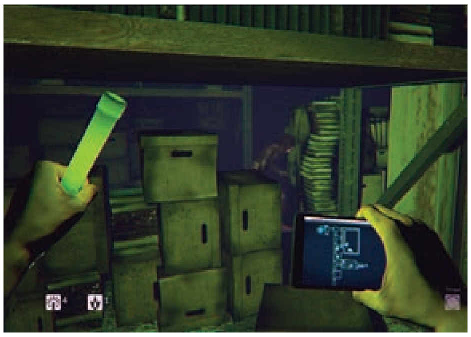
DAYLIGHT

Človeka ni težko ustrašiti. Ob večernem sprehodu skočiš predenj iz grma ali za njim počiš balon, pa refleksni odziv napravi svoje. Toda strašenje lahko vzameš kot umetnost in potrpežljivo gradiš napetost skozi srhljivo pričakovanje, dokler ni nesrečnež čisto na robu. Tedaj se z masko iz Krika in rdeče popackanim mesarskim nožem zapodiš za njim, da od groze skoči skozi okno. To loči mojstre od amaterjev. Žal prvoosebna strašljivka Daylight ne premore take prefinjenosti in je pogrošna skoz in skoz.

Kliševi udarijo že na začetku, ko se tvoj lik, ženšče po imenu Sarah, zbudi v opuščeni umobolnici. Kje pa drugje. Ker so bili v starodavnih norišnicah očitno premaknjeni na obeh straneh rešetk, so se tod dogajale neizrekljivosti, ki so Sarah pripeljale sem. Zdaj jih mora razkriti, če hoče uiti. To počne s svetilko mobitela, na katerem se izrisuje karta odkritih prostorov, ter s svetlobnimi paličicami. Rave on!

Pri kolovratenju po umazanih, rjastih, zapuščenih prostorih jo nadlegujejo nenadni kriki, poltergajstovsko padanje omar in prividi v slogu Alminih prihodov v Fearu. Sprva so benigni, četudi se ob njih zdrzneš. A pozneje ti senčne prikazni lahko zavdajo. Tedaj prižgeš večjo, signalno gorilno palico, da jih odženeš. Boja drugače ni – zgolj pomahaš s palico in nakaze se razblinijo. Vse, kar počneš ob prečkanju vselej enakih prostorov, je iskanje pričevanj o preteklem dogajanju v poslopju ter ključa, ki odpre vrata v naslednjo stopnjo. Povrhu so duhovi slabokrvni in gredo lahko Slenderju po čike v trgovino.

Prizorišče sicer nekajkrat zamenja teksture in se iz bolnišnice prelevi v kanalizacijo in zapor. A okolica je nenehno pusta – ona v Outlastu je boljša. Daylight so sicer naredili v Unreal Enginu 4, kar pa se izrazi le v težačenju za obvezni DirectX 11.1 in ne videznem presežku. Za nameček je pripoved, ki bi lahko bila rešilna bilka in zgradila vsaj zgledno vzdušje, čisto prežvečena. Ima nekaj prebliskov, a če si dal skozi srhljivščino ali dve, si jo že izkusil.



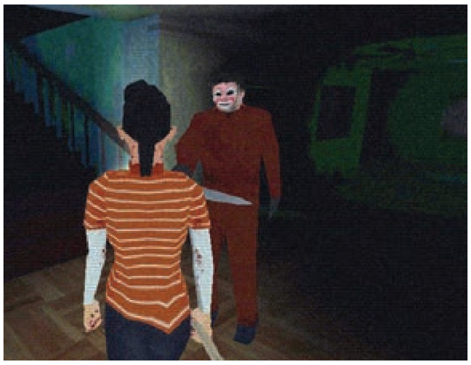
Vsa srečanja prikazni so povsem skriptana in predvidljiva. Tudi raznolikost peša, zato se jih kmalu navadiš. Če hočeš res presran bežati, igraj Amnesio.

Prostori se resda ob vsakem začetku ustvarijo nanovo, zato lahko greš po štirih urah prvega obračanja skozi špil še enkrat. A raje grem lupit krompir, kot da bi znova obračal ta dolgčas s Steama. ***Aggressor***

Zombie Studios ● 14 EUR

BABYSITTER BLOODBATH

Petek zvečer in kot bejba ravno hočeš ven, ko te kličejo Johnsonovi. Rabijo varuško. Šit. Pogledaš prazno denarnico in privoliš. Njihova bajta je nekje v vukojebini. Froc noče spat, hoče TV. Ko imaš pet minut mir, pokličeš svojega jebača. Mali zdaj hoče še jest. Nato ga spraviš v posteljo, vmes pa se končno se prikaže tip. A ko gledata film, zunaj zaropota in naenkrat zmanjka elektrike. Zdaj imaš v bajti serijskega morilca ...



Za uporabo Michaela Myersa niso dobili dovoljenja, zato ima morilec masko. A podobnost je očitna.

Kar bi moral biti poklon filmu Halloween, atu in mami vseh slešer grozljivk, je zaradi kršenja avtorskih pravic postal Babysitter Bloodbath. Kratka, zastonjska 'simulacija' varuške v nemogočih okoliščinah. V njej iz prve ali tretje osebe bežiš pred poceni kopijo Michaela Myersa, ki te po slendermanovsko zasleduje po zatemnjeni hiši. Poleg očitnih referenc na grozljivke iz osemdesetih igr(ic)a obuja spomin na stare sorodnike tipa Alone in the Dark ter Resident Evil. Za nepotrpežljive ni, a če te zanima, kako je biti v klasičnem klavskem filmu, si jo takoj brezplačno zloudaj s *Pigfarmergames.com*. ***Gerald***

Pig Farmer Games ● zastonj

Rok Zorko

Skoraj vsak lastnik dotikabilne ploščice se je že srečal z znamenitim govorečim mačkom. Talking Tom je s papagajastim ponavljanjem in rotečimi očkami zavzel kar 1,6 milijarde naprav. McMungo poklepeta z njegovim (so)stvarnikom in odstrne tančico z enega najuspešnejših slovenskih podjetij.

Večji od Twitterja

Angry Birds so potrebovali leto in pol, da so perje raznesli na sto milijonov naprav. Talking Tom je to dosegel v desetih mesecih. Število njegovih rednih uporabnikov se je naraslo na današnjih 230 milijonov, kar je več celo od Twitterjevih 183 milijonov. Širijo se tudi po zemljevidu: v Ljubljani je Outfit7 ohranil slovenski razvoj, oddelke pa odprl na Cipru, v Londonu, Združenih državah in Južni Koreji. Slovenska ideja je postala globalna tvrdka. Od tod naprej je mogoče vse: imajo svojo linijo igrač, sodelujejo s studiem Disney, načrtujejo celovečerno risanko in snujejo zabaviščni park. A ko se Joker odpravi na klepet z Zorkom, ta ne izdaja stereotipne podobe zadrtega poslovneža. Vedri mladenič mimogrede navrže, da je nekoč vneto prebiral Joker, in prizna, da je pred Baldur's Gate preždel ure in dneve.

Če hočeš pravi rokenrol, je pot do vrha dolga, pravijo AC/DC. Tudi vaše popotovanje do 230 milijonov mesečnih uporabnikov ni bilo kratko. Kako ste vi prišli od poba, ki je rad igral računalniške igrice, do sem?

Malo po nesreči. Nikoli mi ni bil cilj, da se ukvarjam z ITjem, sem pa bil mogoče s tem malo predestiniran. Moj oče namreč spada v prvo generacijo slovenskih programerjev. Zdaj je upokojen, davno tega pa je pisal prve računovodske programe za Mladinsko knjigo. Ko sem bil pet let star, je iz Nemčije prinesel prvega spectruma. Takrat smo začeli nabijati igrice, kaj več pa ne, saj so mene bolj zanimale družboslovne zadeve. Še kot študent latinščine in književnosti sem dobil službo na podjetju NoviForum in postal ne preveč dober prodajalec prek telefona. Nato se je odprlo mesto urednika na Najdi.si. Oče iskalnika je bil Samo Login. Kmalu se je znotraj podjetja oblikovala ozka skupina petih ljudi, ki se je ukvarjala izključno z iskalnikom. V njej sta bila poleg mene še Samo in Marko Pistotnik, oba današnja sodelavca v Outfit7.

Kako je iz Najdi.si nastala sedmera ekipa?

Najdi.si je šel v prodajo. Najprej so leta 2006 prodali večinski delež, dve leti kasneje pa v celoti. Samo je bil manjšinski lastnik, vendar je od prodaje dobil dovolj denarja, da je z njim ustanovil novo firmo. S seboj je povabil še šest bivših zaposlenih, med katerimi sem bil edini neprogramer, in skupaj smo postali Outfit sedem. Moral bi biti Outfit8, ker je poleg še Samotova žena Iza Login, a je sedem pravljično število. Vedeli smo, da hočemo v rastočo mobilno industrijo in ustvariti aplikacije za petminutno ali še krajšo zabavo. Forma telefona zahteva krajši engagement kot namizni računalniki. Imeli smo sicer izlet v aplikacije za Facebook, vendar se ta ni izkazal za zanesljivo platformo. Prvega pol leta nam ni uspevalo, nakar je prišel Talking Tom.

Kako ste si izmislili čvekavega mačkona? Poseben navdih ali filigranska analiza?

Najprej smo se odločili za govorečo aplikacijo. Odločitev je sprejel Samo. Videli smo, da so nekatere take igrice že uspešne, vendar so bile jako slabo narejene in neprivlačne. Ponavljanje ni funkcioniralo, kot bi moralo. V avtu je recimo program poslušal zvok motorja, ne glede na to, kako je otrok na zadnjem sedežu tulil v telefon. Nikjer se ni dalo posneti videa, da bi lahko smešne trenutke delil s prijatelji. Možnih izboljšav je bilo ogromno, Nato smo morali poiskati primeren lik. Našli smo stran, ki prodaja 3D-modele. Mimogrede, to ni bil eBay, kot se govori.

Zanimivo, eBay je kot vir omenjen v nebroju člankov.

Enkrat je bila storjena novinarska napaka in zdaj se razmnožuje iz članka v članek. V resnici smo model za 60 dolarjev kupili na specializirani strani. Na razpolago smo imeli kopico opcij. Samo se je že spočetka nagibal k temu mačku. Ko sva pregledala vse poze, sva bila soglasna. Mačka je domača žival, na katero so ljudje čustveno navezani. Dobrega psa ni bilo, vsi so bili grdi. Ostale živali pa so bile še slabša izbira. Ko smo imeli mačka na mizi, smo ga poimenovali Tom – ker maček je lahko samo Tom. Talking Tom se še lepše sliši, saj nastane transliteracija. Nato sva šla sva do bele table na steni in v roku ene ure naumila cel scenarij. In delo se je začelo.

Danes je v Outfitovi zbirki cel kup živali tja do pričev in žiraf. Zanimiv podatek pa je, da so prvi 3D-model Toma za drobiž kupili na Turbosquidu. Kasneje so avtorja izvohali in se mu zahvalili s simboličnim deležem podjetja, kar je hvalevredna poteza.

Ste igro patentirali?

Mehanike Talking Toma nismo nikoli patentirali. Takšne igre so obstajale že pred nami. Mi smo samo izboljšali obstoječi koncept. Podobno kot Apple. Saj jabolčnik ni ničesar čisto svojega odkril! Od miške naprej, vse so videli nekje drugje. Znali pa so videno združiti v koherentno in lahko uporabno celoto.

Tudi na najnovejšem Samsungovem galaxyju S5 je otroški pomočnik z govorečimi živalmi. Vam hodijo v zelje?

Mislim, da ne. Tudi na splošno nas konkurenca ne skrbi preveč, ker vsaj do zdaj so delali slabše izdelke. Ko ljudje vidijo, kako enostavno izgleda Talking Tom, hitro podcenijo kompleksnost izdelave, in denejo: to pa lahko tudi jaz naredim! Kar je sicer res, z ogromno truda. Hudič je v podrobnostih.

Pa saj je res enostavna zadeva. Sploh če jo primerjamo s kakšno veliko PC-igro s prostranimi svetovi in tisočimi interakcij. Pač, na zaslonu je lik, ki s smešnim glasom ponavlja zvoke in ga lahko malce oklofutamo ali kako drugače pobezamo. Koliko dela je potemtakem treba vanjo vložiti?

Prvega Toma smo izdelali v dveh mesecih. A področje postaja čedalje bolj kompleksno. Aktualen izdelek My Talking Tom, ki je bolj tamagočijevska zadeva, je zahteval precej več časa, večji proračun in večje moštvo. Trg postaja bolj zrel. To pa še ne pomeni, da se ne da uspeti z izjemno enostavnim produktom, delom dveh dni. Dokaz za to je Flappy Bird. Če ujameš idejo, ki je zelo preprosta, ki se je ni treba dolgo učiti in ki je zasvojljiva, ti še vedno lahko uspe.

Se je kaj bistvenega spremenilo, kar ste pred petimi leti splovili Talking Toma? Je spričo precej zmogljivejših tablic potrebnega mnogo več znanja in truda tudi za stvaritev enostavnejših aplikacij?

Mogoče res. Zagotovo se je v tem času precej spremenila konkurenca. Danes za uspeh ne gre računati na faktor sreče. Več je ostalih, ki tekmujejo za isti kruh, in manjša je možnost, da te v tej množici sploh odkrijejo. Ampak če imaš v rokah nekaj res dobrega, ti bo uspelo tudi danes, v teh pogojih. Je pa res, da ko smo mi začenjali, praktično nihče ni oglaševal svojih aplikacij. Niso se dnevno borili z oglaševalskimi proračuni. Današnji poglavitni igralci, kot je Supercell s svojimi Clash of Clans, Boom Beach in Heyday, zapravljajo milijone, da držijo svoje pozicije na lestvini.

Je stanje podobno kot v svetu glasbe, kjer v streaming biznisih najbolj smetana mastno zasluži, spodaj pa množica ostalih, ki štukajo mesece skupaj?

Imeti moraš igro z zelo visokim povprečnim dohodkom na igralca. Mislim, da Supercell pokasira okoli dva dolarja na špilavca. Potem si lahko privoščijo, da dajo po en dolar za en install. Ne vem, če je točno tako kot v glasbi. Je pa res, da samo par razvijalcev zares dobro služi. Nekaj malega jih je, ki potem zaslužijo dostojno, vse ostalo pa je bolj tako ...

Koliko pa vi zaslužite? Kakšna je vaša stopnja monetizacije?

Tega ne morem komentirati.

Kako balansirate uporabniško izkušnjo in nabiranje pravih cekinov, da monetizacija ne zaduši užitka pri igri?

Postaviti mejo je vedno težko. Že na Najdi.si sem bil odgovoren za uravnoteženost: da oglasov ni bilo preveč in da so bili dovolj dobri. Glede na to, kaj si iskal, si dobil reklamo. Treba jih je bilo omejevati in cenzurirati, saj drugače iskalnika ne bi nihče uporabljal. Tu je podobno. Če vključiš preveč monetizacijskih sprožilnikov, bo aplikacija postala neuporabna. Človek mora normalno igrati, uživati in napredovati, čeprav ne zapravi niti dolarja. Precej pomembneje nam je, da My Talking Tom igra veliko ljudi, kot da od nekaterih veliko zaslužimo in obenem razjezimo vse ostale. Je pa to vedno stvar iskanja ravnotežja. Na koncu koncev delamo posel. Z nečem moramo služiti.

Bržkone je največji izziv najti sladko točko.

Ja, velikokrat vidim primere hudih napak. Recimo Rovio z Angry Birds Go. Najprej so imeli uporabnike, ki so plačevali za igre kak dolar. Potem pa so ven dali freemium igro, ki je v osnovi zastonj, a gre v take skrajnosti, da moraš za en avtomobilček plačati 50 dolarjev. Cela baza se jim je uprla.

Se spomnite Dungeon Keeperja?

Mislim, da se ga še spomnim. To je tisto, kjer gradiš svojo ječo in si v resnici zlobnež?

Pred kratkim je EA izdal mobilniško različico, ki so jo taki kritiki kot izvirni avtor Peter Molyneux raztrgali. Brez konkretnega vložka denarja je igra povsem neigralna.

Hja, cel trg gre v freemium. Plačljivih iger se ne da več prodajati. Nihče jih ne kupuje! Kar uporabniki hočejo, to jim bodo razvijalci dali. Ampak ni tako, da so freemium model hoteli razvijalci. Uporabljajo ga zato, ker deluje. Preskok med zastonjskim in plačljivim je dejansko ogromna stopnica. Kakšna, pokaže nek starejši poskus. V restavracijo so postavili kozarca s čokoladicami. Ene so se ponašale z blagovno znamko in so stale dolar, druge so bile brez znamke po en cent. Večina ljudi je kupovala tiste po en dolar, ker so bile tiste po en cent preveč cenene. Potem so poskus ponovili. Čokoladi, ki je poprej stala dolar, so nadeli novo ceno enega centa, drugo vrsto pa so ponudili zastonj. Plačljivih nihče več ni jemal. Ljudje dejansko hočejo zastonjsko robo. Potem pa so nekateri pripravljeni znotraj igre tudi kaj plačati. V ljudeh je sprožilec, ki nas raje usmeri k brezplačnemu. Takšnih je že 90 odstotkov aplikacij!

Je to povezano z zastonjkarsko internetno generacijo, ki je zrasla ob torrentih in napsterjih, ali gre za zgodovinsko lastnost človeške psihe?

Mislim, da je splošno povezano s psihologijo človeka. Če zastonjski appi sploh ne bi obstajali, če bi jih Google in Apple izgnala s trgovin, bi lahko vsi lepo tekmovali s plačljivo robo. Ko pa imaš kritično maso dovolj dobrih iger brezplačnih, vse ostalo ne more več konkurirati. Izjeme so redke.

Če plačuje le pet odstotkov uporabnikov, jih mora biti kot celota ogromno, da se računica izide. Kot je videti, pri Outfitu7 s tem nimate težav. Z 230 milijoni mesečnih uporabnikov je malo slovensko podjetje postalo večje kot Twitter. S kakšnimi občutki vas navdaja – biti pri samem vrhu?

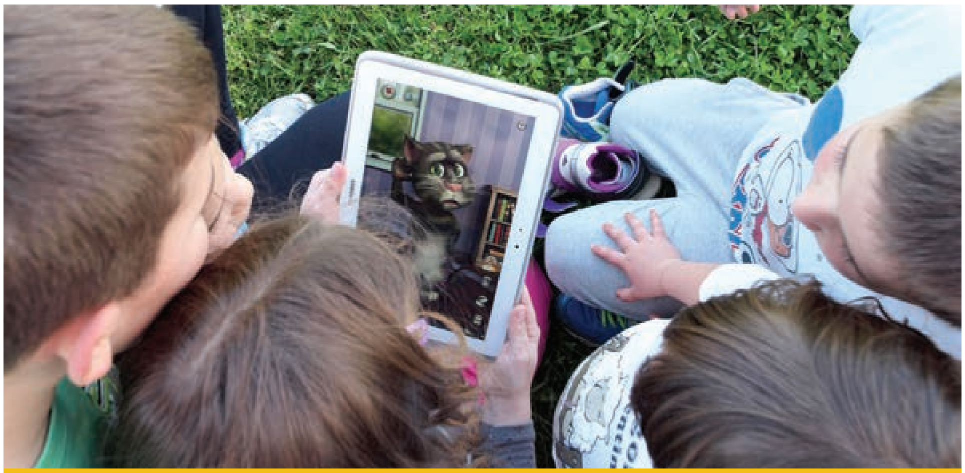
No, ni ravno tako, da bi vsak dan iskal število uporabnikov. Mi smo svoj trenutek *"Uu, lej, veliko ljudi nas uporablja!"* doživeli leta 2010. Bilo je lepo poletje. Ves čas smo gledali, kako cifre hitro rastejo. Rast se je nadaljevala iz meseca v mesec, zato se je navadiš in pozabiš. Čisto iskreno povem. Vse dokler ti nekdo od zunaj ne oznani: večji ste od Twitterja. Nikoli si ne bi mislil, da bom kdaj sodeloval v tako veliki zgodbi. Videti reakcije množic prinaša veliko zadovoljstvo.

Softverska industrija je prostor velikih vzponov in hitrih padcev. Razvijalski studio izda slinjenja vredno igro in odlično nadaljevanje, tretji del pa je flop in podjetje propade. Lahko v njej kljub temu najdete varnost in zanesljivost, ki omogočata hišo, avto in cucka v zasebnem življenju?

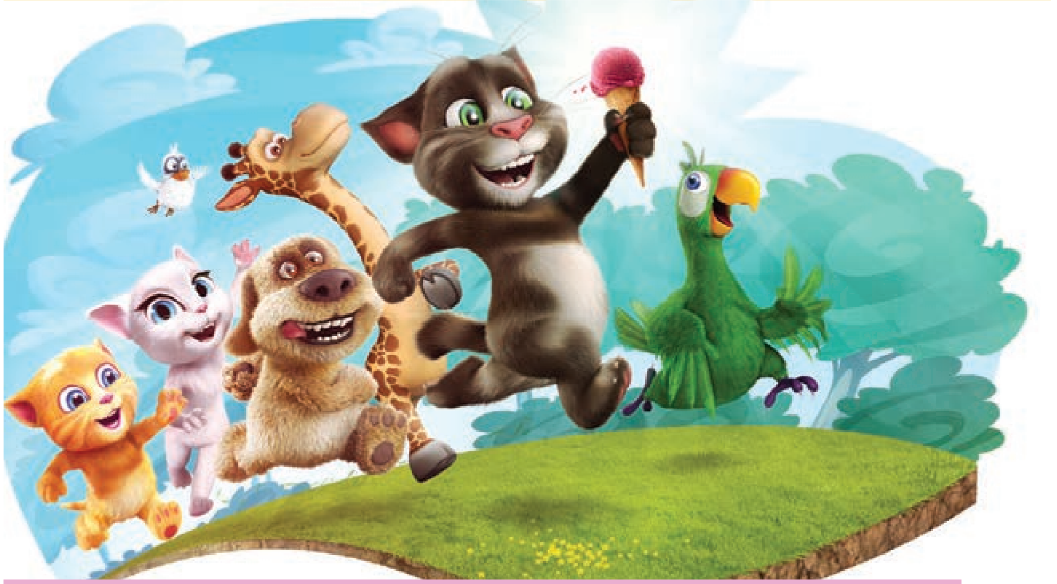
Ta posel temelji na uspešnicah in njegova volatilnost je vznemirljiva. Nikoli ne vem, kaj bo hit in kaj ne. Pogosto se zgodi, da v črno zadene nekaj čisto nepričakovanega, medtem ko se nek drug produkt, na katerega si veliko stavil, izkaže za polom. Za časa Najdi.si je bilo drugače. Imeli smo zelo stabilen produkt. Uporabnikov nisi mogel hitro izgubiti, razen če nisi storil nekaj izjemno neumnega.

Najdi.si je bil dolgo del podalpskega vsakdana. Kako se je prebijal skozi leta?

Iskalnik je bil izdan leta 2001. Ko sem se mu pridružil leto kasneje, je bil ravno v največjem vzponu. Rasel je vsak mesec. Na vrhuncu smo imeli 800.000 mesečnih uporabnikov. Potem pa je k nam prišel Google.si, ki je poprej domoval na domeni .com. Znal je iskati po slovenskih straneh, ponujal je Gmail in podobno. Takrat je začel Google rasti hitreje od Najdi.si. Ko smo odšli, so bile še stvari relativno okej. Glavni padec je prišel kasneje, v rokah Telekoma.



Kdor ima naraščaj, je zagotovo na ploščico in tablico namestil ponavljajoče živalce. Preprosta otroška zabava pa prinaša velike dobičke. Revija Manager je Outfit7 ovrednotila na 260 milijonov evrov. Največja lastnika, zakonca Login, sta četrta najbogatejša Slovenca. Zorko je na 68. mestu s 14,4 milijona apoenov.



Nova TV-serija prihaja na male zaslone prihodnje leto, pretekle epizodice s poznanimi liki pa si je moč ogledati na YouTubu. Kljub vsem dosežkom pa Talking Friends še vedno zaostajajo za finskimi Angry Birdsi. Tiči in prašiči imajo poleg risank, pijač, oblačil in igrač celo sodelovanje z Vojno zvezd ter zabaviščne parke.

Kakšna konkurenca je bila prastara legenda Matkurja?

Matkurja je pač imenik, tako kot je bil imenik nekoč Yahoo. Najdi.si je dejansko iskalnik in zelo hitro smo povedli. Ko smo jih prvič prehiteli po statistiki, je v moj predalček prišlo sporočilo: “Kura je povožena!”

Karma na delu. Le nekaj let kasneje ste imeli sorodno izkušnjo z Googlom.

Nekaj let smo bili v prednosti pred Googlom. Naš iskalnik je bolje poznal posebnosti jezika in znal dobro iskati po dokumentih. Sčasoma pa nismo mogli več tekmovati. Naš spletni trg ni nikoli dovolj zrasel – še zdaj ni! Mislim, da pri nas internetni oglaševalski računi ne presegajo niti tistih za tisk, v ZDA pa je medmrežno oglaševanje preseglo televizijo! Poleg tega je bil Google že tedaj ogromna mašinerija. Mi smo bili majhno podjetje in z Googlom nismo mogli tekmovati niti na področju stalnega izboljševanja iskalne tehnologije. Čeprav mislim, da smo z malo ekipo zelo veliko dosegli. Najdi.si še danes nekatere stvari boljše poišče kot Google. A to so že mejni primeri.

Je šel Najdi.si zato v prodajo?

Ne vem točno, zakaj so lastniki prodali. Mogoče so se samo želeli umakniti. Naredili so zgodbo v uspehu in s prodajo dobili kapital, da so se lahko lotili drugih projektov. Samo Login je to zelo dobro izkoristil. On je nemudoma začel z novo firmo.

V ITju je trend, da se vse več podjetji ustanavlja z namenom, da privlečejo pozornost velike ribe, ki jih nato kupi. Je v vseh teh letih do Outfita7 prišel kak Facebook in za vas vrgel na mizo stotine milijonov?

Žal, o tem ne morem govoriti. Lahko pa rečem, da je za nas prvi cilj graditi stabilnost podjetja.

Mogoče posredno. Kako komentirate Facebookov nakup Oculus rifta? Projekt so podprle Kickstarterjevske horde, nakar ga pogoltne Facebook.

Konec koncev, zakaj ne? Če ti pod nosom pomahajo z dvema milijardama, je to pač mamljiva ponudba. Lastnik podjetja se sam odloča o prodaji. SnapChat recimo ni šel v to. Želel jih je Facebook, pa se raje sami razvijajo naprej. Marsikdo sprejme. Pri WhatsAppu se je zbarantalo za 20 milijard. Še teže je reči 'ne'.

Bi vi lahko rekli ne?

Ne morem komentirati.

Revija Manager vas uvršča med najbogatejše Slovence. Podatek drži?

Nimam toliko denarja na računu. Gre za njihovo oceno, koliko je moj delež v Outfit7 vreden. Postavili so nas zelo visoko, zato upam, da je to res. V resnici si vreden toliko, kolikor je zate nekdo pripravljen plačati. Zato je ta Managerjeva lestvica najbogatejših Slovencev bolj tako ...

S kosmatinci ciljate na otroke?

Niti primarno. Mogoče velja le za Gingerja in kakšno bolj otroško aplikacijo. My Talking Tom, tamagočijevsko zadevo, uporablja mnogo starejših ljudi. Od upokojencev do mladih mamic. Na fitnesu je sodelavec videl zelo dobro grajenega moža, ki je uporabljal My Talking Tom. Je pa res, da imamo veliko otroških uporabnikov.

No, jezični Tom je postal tisto, s čimer zamotimo otroka v avtu na poti na morje, če sem stereotipen. Pa je dobro, da otroci zelo zgodaj dobijo v roke tako elektroniko in medmrežje? Kdaj bi vi svojemu otroku v roke potisnili iphone s Talking Tomom?

V resnici nisem dovolj pameten, da bi to vedel. Če bi bil starš – zaenkrat nisem –, bi verjetno otrokom te naprave pustil že zelo zgodaj. To pa zato, ker sem sam šel čez isto izkušnjo. Pet let sem bil star, ko sem dobil spectrum. Občutek imam, da mi to v življenju ni nič škodovalo. Mogoče sem bil v najstniških letih preveč odvisen od računalniških iger. Ampak sem prepričan, da pozitivno vplivajo na razvoj inteligence.

Katere igre ste najraje pognali v najstniških letih?

Vedno sem bil PC-igralec. Zame najboljša igra vseh časov, ki jo redkokdo pozna, je Star Control 2. V njej si z ladjo raziskoval vesolje, napol strategija, napol RPG. Ti so mi nasploh najljubši. Knights of the Old Republic 1 in 2, Biowarove igre na splošno, Neverwinter Nights, Baldur's Gate. Pri srcu so mi bile tudi strategije v smislu Civilization ali Total War. Slednjega sem imel zelo rad, čeprav mi je res hudo veliko časa požrl. Po srcu sem še vedno zgodovinar in takšne stvari me zelo privlačijo. Tudi kakšne streljačine so se našle. Half-Life 2 seveda, izvirni Call of Duty ...

Dandanašnji še najdete kak trenutek za ljube naslove?

Že nekaj časa ne. Na Najdi.si sem našel čas, ampak takrat še nisem imel žene. To je precej pomagalo, saj so bili vsaj konci tedna prosti. Zdaj pa je delo, žena, ki potrebuje mojo občasno prisotnost, in žal ne gre več. Zadnje, kar sem poskusil, je najnovejši Bioshock, a ni šlo več kot eno uro.

Ni bilo več zagona ali?

Še bi igral, ampak v to moraš investirati res veliko časa. Veliko nas gamerjev, ki smo prigazili v leta pomanjkanja časa, se je preselilo v bolj občasne igre za mobilnike. Tam dnevno opraviš več seans, ki pa so krajše. Recimo v Deer Hunter in podobno.

Outfit7 sodeluje z ameriškim velikanom Disneyjem. Kako je prišlo do tega?

Sodelovali smo z mnogimi firmami, ena izmed njih je pač Disney. Z njimi smo naredili TV-serijo in nekaj glasbenih spotov. Slednji so kar zadeli v črno. En filmček ima 150 milijonov ogledov na YouTubu. Zdaj za prihodnje leto načrtujemo novo risano serijo in Disneyjevo celovečerno risanko.

Ljudje imajo doma po raznih predalih papirje, počečkane s skicami in malimi norimi idejami. Sanjami takšne in drugačne vrste. Kako jih spraviti v realnost?

Definitivno se splača tvegati. Je pa tako: ljudje, ki niso še nikoli ničesar zgradili, pogosto precenjujejo moč ideje in podcenjujejo potrebnost veščin. To opažam od vedno. Že v srednji šoli sem imel bend. V glavi sem imel idejo, kako bi morala melodija zveneti. Treba pa jo je bilo prenesti na papir in ostalim članom benda razložiti, kaj in kako morajo igrati, da bo pesem izzvenela kot v moji glavi. To je zelo težko narediti. Je obrtniško delo, v katerem moraš biti dober. Isto velja za izdelavo aplikacij. V glavi imaš lahko izjemno dobro idejo, ampak treba jo je prenesti v realnost. Izvedbeni del je v resnici najbolj kritičen. Takrat šele izvohaš kup pomanjkljivosti, kup mejnih primerov, o katerih se ti prej ni sanjalo. Kako te pomanjkljivosti obvladaš in idejo v meso postaviš – to je tisto, kar loči zmagovalce od poražencev.

Kaj bi položili na srce Jokerjevim bralcem, ki morda razmišljajo, da bi ubrali to pot?

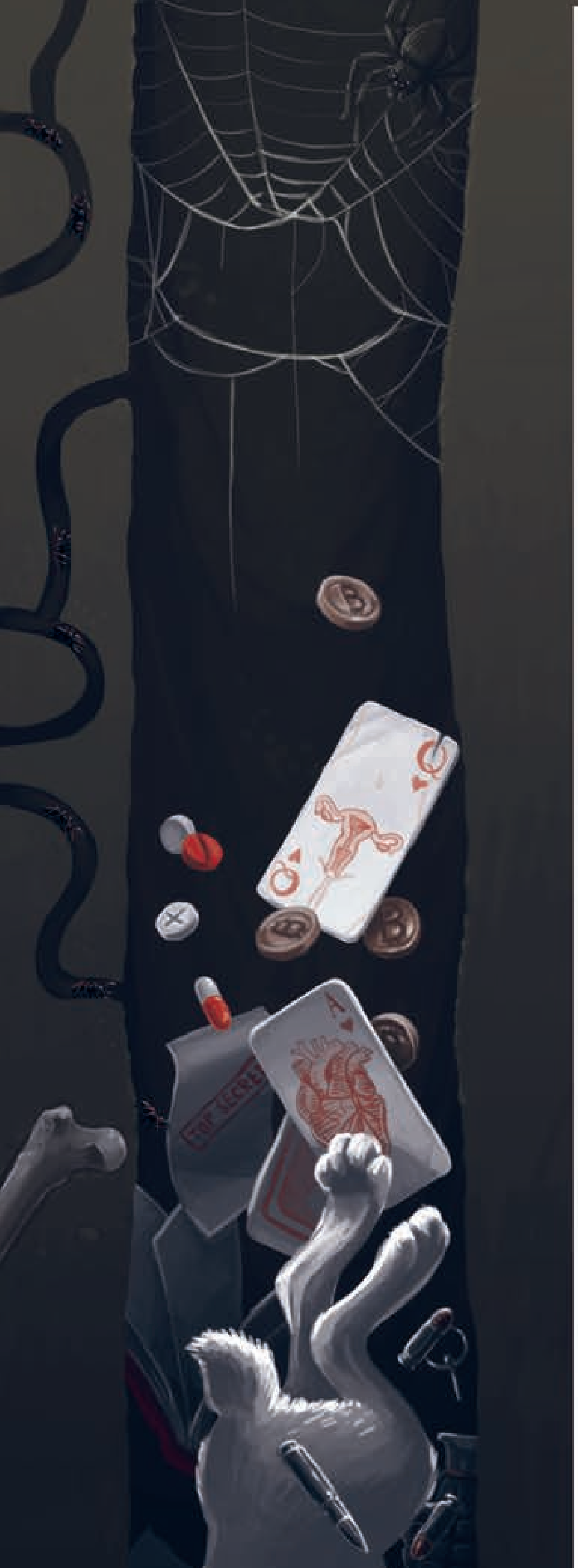
Če imaš sanje, pojdi za njimi! Nihče drug ne bo tega storil namesto tebe. V najslabšem primeru se boš zelo veliko naučil. Ampak če zares verjameš, če v tvoji glavi ni druge opcije, kot da ti uspe, potem ti tudi bo!

TALKING TOM
TALKING FRIENDS
SOFT TOY
TALKING BEN

Na talkingfriends.eu je moč nabaviti čuda robe od Govorečih prijateljev. Najdražje igrače, tiste za 45 evrov, so celo povezljive s telefonom. Na voljo pa so tudi vroče hlačke. Take za tiča in take za muco!

Kamor pajki ne zlezejo

Quattro zapusti vsakodnevnost družabnih omrežij, malih oglasov in servisov, ki mu ponujajo neskončno možnosti za zapravljanje časa, ter se napoti v drugačen del interneta. Ta iz koraka v korak postaja vse mračnejši in nedostopnejši. Pravijo mu globoki splet, 'deep web.' Tisto, na kar naletiš v globinah, ti bo spremenilo življenje, s pesmijo vabijo glasovi siren …



Že od spočetja interneta se podatki v omrežju delijo na javne in zasebne. Javnih informacij je toliko, da smo si morali izmisliti spletne imenike, iskalnike in pomožna orodja, da želeno sploh najdemo. Po mreži brzijo pajki, drobni skupki kode, ki iz minute v minuto posodabljajo Googlovo in Bingovo podatkovno bazo, odkrivajoč nove strani in njihove povezave. Zmogljivi algoritmi nato izračunajo 'vrednost' določene strani v razmerju s ključnimi besedami, od česar je odvisno, na kateri strani se bo pojavila med zadetki iskanja.

To je hudo pomembno, kajti više, kot si, bolj verjetno bo naključni uporabnik zašel na tvojo stran. Kar pomislite, kdaj ste nazadnje pogledali več od prvih treh ali celo dveh strani iskalnih rezultatov? Po drugi strani pa so spletišča, ki jim je malo mar, če so izgubljena v množici. In še več je takih, ki si sploh ne želijo, da bi pajki primrgolazili do njih. Tem krajem s skupnim imenom rečemo globoki, skriti ali temni splet.

Nič kaj čudežna dežela

Deep web je vse, česar z Googlom ne moremo najti. Ne zato, ker bi bilo obskurno, marveč ker skrbniki aktivno preprečujejo, da bi iskalniki za stran sploh izvedeli. In taka je pravzaprav večina spleta. Najprej so tu pagine, ki se skrivajo za gesli in dovoljujejo dostop le članom. Recimo izba Gnojišče na Mn3njalniku. Plačljive pornostrani. Korporativni intraneti. Vladno komunikacijsko omrežje. Baze podatkov knjižnic, zdravstvenih ustanov, šol in univerz. Arhivi Udbe. Nenazadnje niti vaš račun na Gmailu nepoklicanemu ni dostopen. Ocene pravijo, da iskalniki indeksirajo le okoli tri stotinke odstotka spleta, drugače rečeno, razkrijejo samo tri strani od deset tisočih.

To je prvi korak v globoki, skrivni del spleta, ki ga običajen uporabnik ne vzame za takega, ker vanj pride brez težav. Je pač tisti kos, ki zahteva vnos gesla. Deep web so že slike z žurke, ki jih deliš le z nekaj najbolj zaupnimi prijatelji. Fotka razgaljene srednješolke, ki ti je poslala MMS. Strežnik, na katerem se čudežno znajdejo najnovejši filmi, špili in nadaljevanke, zanj pa vas ve le dober ducat. Morda obskuren chan, kjer se z dilerjem dogovarjate, kam iskat gandžo. Torej ne gre za ločeno mrežo, v kateri se skrivajo prepovedane slasti, temveč za brezšivno povezanost vsebin, ki jih niti ne dojemamo kot 'globoke,' četudi so.

Zajčja luknja pa se tu ne konča. Bolj ko želiš reč skriti, ostrejše varnostne metode uporabljaš. Še bolj si zakrivaš identiteto, povezave so šifrirane. Počasi se znajdeš v svetu, kjer sence šepetajo s sencami, domiselno oblikovanje pa se umakne najnujnejši funkcionalnosti. Za naslov, kamor moraš iti, veš le, ker ti ga je nekdo eksplicitno povedal. Če tu skleneš posel, ne boš odvajal DDV … roba, ki si jo iskal, je padla s tovornjaka … in običajni denar so zamenjali bitcoini ali kaka druga kriptovaluta. Preden jih boš lahko uporabil, boš moral najti nekoga, da ti jih opere. Vmes pa naletel na kotičke, od koder strmijo sprevrženosti, od otroške pornografije

child porn, bitcoin laundering,
mail-order narcotics, hackers for hire.

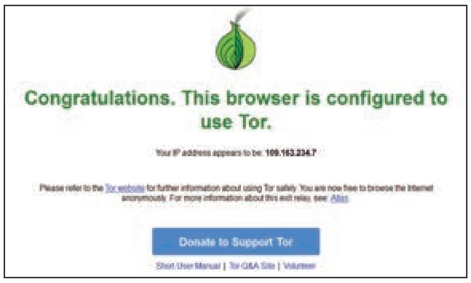
Globoki splet že dolgo ni skrit, prej razvpit, saj omembe zasledimo celo v izdelkih široke potrošnje, kot je odlična serija House of Cards. Toda kriminal predstavlja njegov manjši del.

do krvavih ritualov in početij, ob katerih ti niti ni jasno, čemu bi komu šla v slast. Če je nekaj prepovedano, še ne pomeni, da ne obstaja, le poskrilo se je. Temna stran interneta je tudi pribežališče političnih aktivistov, teoretikov zarot, subverzivnih elementov in celo klasičnega terorizma. Vir podtalne literature in prostor za rezervne kopije dokumentov z Wikileaks. Kraj, kjer cenzure ni in te ščiti le zakotnost.

Skriti servisi in čebula

Ko izveš za skrivnostni deep web z obiljem prepovedanih sadežev, ti povedo, da za vstop potrebuješ Tor. Kratica pomeni The Onion Router – čebulni usmerjevalnik, ker tvojo spletno povezavo zavije v plasti posredniških strežnikov, podobno kot čebula ščiti kalček. Te lahko kadarkoli zamenjaš. Sistem so razvili nalašč za namene varovanja zasebnosti uporabnika, posebej na območjih, kjer totalitarna oblast strogo nadzira internetni promet.

Ko se povežeš v Torovo omrežje, lahko dokaj anonimno skakljaš po čisto običajnih spletnih straneh. Slaba stran tega je dokajšnja počasnost, ker morajo paketki narediti kup obvozov. Tor imaš lahko nameščen samostojno in ga uporabljaš z lastnimi spletnimi orodji, čeprav večina poseže po kompletu. Gre za modificirano različico Firefoxa, ki so ji primaknili najpomembnejše dodatke za varovanje zasebnosti – blokiranje oglasov in skript, ki se izvajajo na straneh, rabo šifrirnega protokola HTTPS in podobno.



Congratulations. This browser is configured to use Tor.

Your IP address appears to be: 109.163.234.7

Please refer to the Tor website for further information about using Tor safely. You are now free to browse the Internet anonymously. For more information about this exit relay, see: Atlas.

Vse, kar napravi Tor, je skrivanje tvojega pravega naslova in s tem oteževanje sledenja. Da je system varen, je uradno izjavila celo NSA. Zamolčali pa so, da jim je Firefoxova ranljivost omogočala, da uporabnika vseeno najdejo.

Ni čudno, da so posvetni uporabniki, ki jih je pritegnila skrivnostnost, pričeli brskalnik enačiti z vstopnim portalom. Nakar so bili razočarani, ker jim je bil zaupan zgolj naslov 'Hidden wiki' najbolj znanega skritega servisa, na katerem pa večina povezav ni delovala. Morda jim je uspelo pogledati še kako nago sliko mladoletnice, nakar so na vse skupaj pozabili in se vrnili na površino. Kar je najbrž še najbolj prav. Skriti servisi, kot imenujemo za Torom zamaskirane strani, so taki z razlogom. Da nanje ne bi kdo naletel naključno. Če lahko v sredino kriminalne združbe uleti zdolgočasen najstnik, lahko isto še dosti hitreje napravi motiviran agent FBI. Za povrh imajo servisi čudne naslove iz navidez naključnega niza znakov in končnice *.onion*. Tako omrežje zakriva dejansko številko IP in hkrati varuje strežnik.

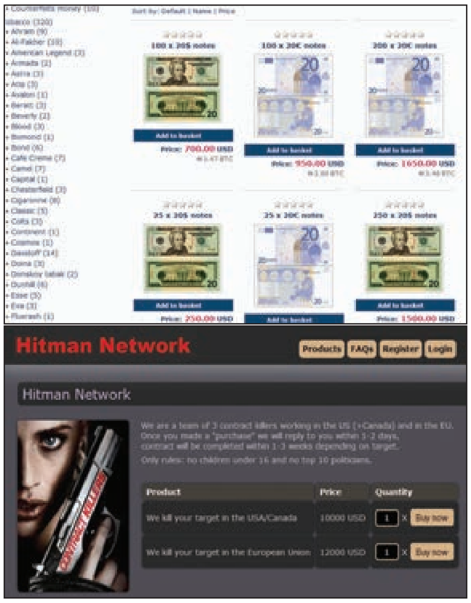
Obstajajo iskalniki in imeniki, ki se predstavljajo kot vir za kopanje po deep webu. Vendar njihov obstoj po svoje zanika namen samega omrežja. Še več: strani, ki to aktivno oglašujejo, so skoraj zagotovo ustvarili spletni goljufi ali pripadniki zakona kot past za naivneže. Na eni prvih strani, ki sem jih obiskal pred leti, so oglaševali klon Twitterja. Grem pogledat – skoraj vsak post je bil povezava do razgaljenih, menda ruskih osnovnošolk. Pet minut kasneje sem od zaupnega vira izvedel, da za stranjo stoji Interpol. Ups.

Tovrstne pasti (honeypots) so pogoste in zvečine bolj opazne kot pravi skriti servisi. Da prideš do slednjih, si moraš ustvariti konkretno zaupanje v določeni skupnosti. Sčasoma se ti tako odkrivajo nove vsebine, če dokažeš, da si jih vreden. Skorajda po prostozidarsko ali scientološko, če hočete. Nepisano pravilo je, da so med desetimi skritimi servisi en policijski in štirje goljufivi. Bržkone to velja tudi za slike, s katerimi je opremljeno pričujoče besedilo. Hej, moji interesi niso tako široki, da bi se vtihotapil v množico združb. Tistih, v katerih sem, pa vendarle ne bom šel razkrivat – vsaj ne preveč :).

Je torej vse ilegalno?

Ah, kje pa. Prepovedani sadeži so pač najbolj izpostavljeni in s tem na udaru klasičnih medijev, ki o globokem spletu poročajo kot leglu kriminala, drog in bolnega pr0na. S tem kvečjemu privabijo kakega mladca, da gre pokukat v skrivni del neta. Pred meseci smo brali, kako so zaprli razvpito črno spletno tržnico Silk Road, ki se je primarno pečala s prodajo mamil na drobno, takisto pa si lahko tam kupil hekerske storitve ali usluge morilca. Izkazalo se je, da se je avtor zvečine ukvarjal s pranjem bitcoinov v vrednosti več milijonov evrov prek fiktivnih transakcij in da sploh ni šlo v promet toliko droge, kot so po številu oglasov sklepali uporabniki. Tudi štorija o najemanju ašašina, ki naj bi ga poslal nad pisca kode za spletno stran, je bila prenapihnjena. Kakorkoli, po zatonu druge najbolj znane 'globoke' strani je vzklil kup novih, ki nadaljujejo s posli. Če policaji zaprejo eno, njen delež prevzame druga in kolo se znova zavrti.

So pa ti marketi pomembno pripomogli k uveljavitvi bitcoina kot veljavnega plačilnega sredstva. Deep web je namreč prostor, kjer se zbirajo hekerji, ki so se prvi navdušili nad domislekom Satoshija Nakamota in si posledično lastijo največ virtualnega cekina. Bili so prvi, ki so svoje storitve, nove metode krekanja in 0-day ranljivosti ponujali za bitcoine, ker so jih pač imeli pri roki. In ja, tudi hudodelske združbe so hitro pogruntale, da je onim računalniškim frikom bolje dati navidezen denar od pravega. Nakar je poslovanje doseglo kritično maso in ker ima mafija rada konkreten denar, je bitcoin preskočil na površje. Zahvaljujoč njemu se dva Slovenca vozita s teslama.



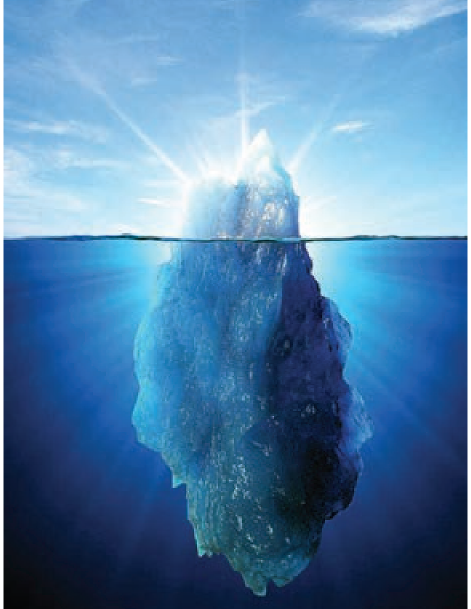
Hitman Network

We are a team of 3 contract killers working in the US (+Canada) and in the EU. Once you made a "purchase" we will reply to you within 1-2 days, contract will be completed within 1-3 weeks depending on target.

Only rules: no children under 16 and no top 10 politicians.

Product	Price	Quantity
We kill your target in the USA/Canada	10000 USD	1 x Buy now
We kill your target in the European Union	12000 USD	1 x Buy now

Potrebujete ponarejene novce? Cene so dokaj ugodne. A s tem denarjem ne skušajte plačati najetega morilca. Roko na srce verjetnost pravi, da je ena od strani goljufiva. Toda katera? Obe?



Izrazoslovje

Deep web: sopomenki sta nevidni (invisible) ali temni (dark) splet. To je tisti kotiček servisa www, ki ga iskalniki ne indeksirajo. Predstavlja 99,97 % vseh spletnih strani. Ne gre ga mešati z Darknetom ali dark internetom. Prvi je sandokansko omrežje med ljudmi, ki si zaupajo (friend-to-friend), medtem ko s slednjim izrazom imenujemo strežnike, ki so izginili iz omrežja.

Površinski splet: vse, kar najdemo z iskalnikom in do tega prosto dostopamo. Če potrebujemo geslo, že ni več površinski.

Pajek: ponarodelo ime za program, ki ga spletni iskalnik razpošilja po omrežju, da mu prinaša informacije o novih straneh.

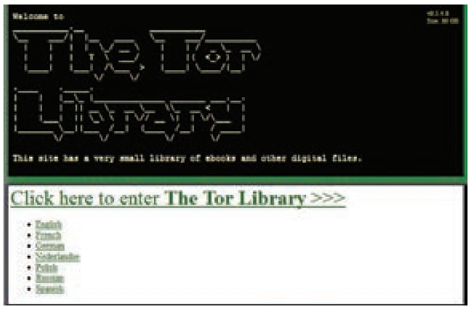
Hidden service: spletna stran, ki skriva obstoj. Najenostavnejši način je raba zgolj številke IP, nestandardnih vrat (recimo 8080) ali omejevanje dostopa z določenih naslovov. Naprednejše tehnike vključujejo rabo navideznih omrežij ali sistemov, kot je Tor.

Bitcoin: matematično izračunana valuta, ki se uveljavlja kot plačilno sredstvo. O njem smo spisali podroben vedež v Jokerju 245, na stranki je pod idjem 11039. Gesla ne potrebujete :).

.onion: neprava (psevdo) domena, ki jo uporablja za skrivanje pravega naslova servisov v omrežju Tor. Obstajajo celo spletne strani, prek katerih lahko dostopaš do skritih servisov brez Tora, na primer Tor2web.org. Vendar to pomeni, da nisi anonimen. Policaji bodo veseli, če boš skušal na tak način kupiti vutro.

Tor browser bundle: predelana različica Firefoxa, ki ščiti uporabnika tako, da prek nekaj tisoč posredniških strežnikov zamaskira njegovo dejansko lokacijo. NSA je znala to zaščito obiti. Vseeno je Edward Snowden svoja razkritja pošiljal po Toru.

Glavna valuta temne strani so informacije. Od enostavnih, zunanjemu svetu znanih pamfletov tipa Anarchist Cookbook do dokumentov, ki so odtekli iz bogvekatere vladne službe. Obstaja nekaj naslovov, kot je Tor Virtual Library, ki gosti par terabajtov besedil z vseh vetrov. Med njimi najdeš povsem običajne romane, ki so v zbirki zato, ker so jih različne šole uvrstile med 'prepovedane' knjige, ki nimajo prostora v šolski knjižnici. Gre za naslove, kot so Krasni novi svet, Varuh mlade rži in podobne klasike. Če me spomin ne vara, sta ravno ti pri nas na seznamu obveznega domačega branja. Na listi je ironično tudi Fahrenheit 451. Kako velika reč je to za ZDA, priča dejstvo, da imajo Banned Books Week, teden prepovedanih knjig, na katerem kulturniki in šolniki opozarjajo na nesmiselnost tega početja.


Welcome to

The Tor Library

This site has a very small library of ebooks and other digital files.

Click here to enter The Tor Library >>>

- English
- French
- German
- Nederlands
- Polish
- Russian
- Spanish

Torova virtualna knjižnica je projekt nekaj posameznikov, ki nabirajo dokumente z vseh vetrov in v več jezikih. Izbirčni niso, saj v njej najdeš tako anarhistične pamflete kot literarne klasike.

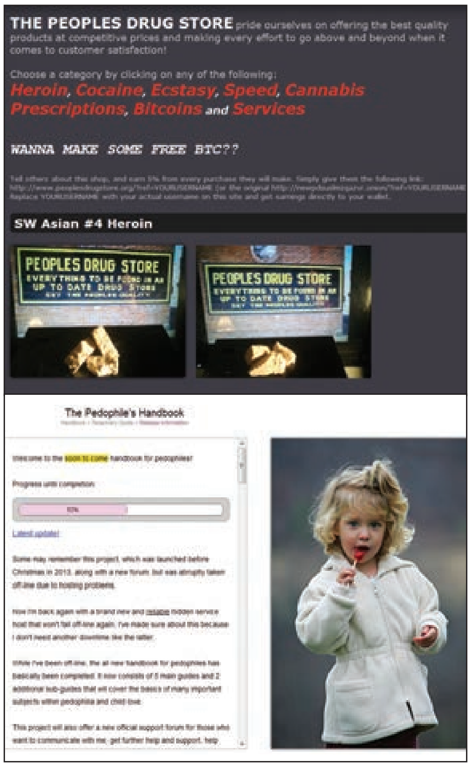
Prav tako za svoje arhive skrbijo skupine, ki jih v temino potiska kolektivna preganjavica pred svetovnim nadzorom. Članki o Iluminatih, novem svetovnem redu, procesih proti piratom, jedrskih poskusih, vesoljcih – težko je ločiti resnico od fikcije. Še posebej, ker sta zvečine prepleteni. Tako nastajajo kompleksne teorije zarote. Popolno izmišljotino začiniš z nekaj pazljivo izbranimi dokumenti in že nabiraš somišljenike. Tu so se denimo rodili chemtraili, zloglasne letalske sledi na nebu. Zanimivo pa nisem našel dosti materiala o orgonskih topovih in kisanju. Očitno gre za preveč neresno stvar, da bi ji pristni teoretiki zarot namenili pozornost. Ker je podatke skoraj nemogoče preveriti, jih je treba jemati še dosti bolj kritično. Velja pa si zapomniti, da z deep weba izvira nemalo originalnega materiala, ki pronica na 4chan ali Reddit. Verjetno najbolj znan primer je lokacija trupla študentke, ki so ga iskali več let in jo je neznanec razkril na 4chanu. Podatek je prišel iz enega od globokih forumov, morilca pa še vedno iščejo.

Kako varno je tu?

Ima me, da bi rekel, ne, temni splet sploh ni varen. Vendar bi se zlagal. Zvečine gre za gole podatke, ki sami po sebi niso ne škodljivi, ne ilegalni. Še več, zvečine te ne zanimajo. Verjetnost, da te nategnejo na skrivnem servisu, ni dosti večja od tiste na običajnem spletu. Goljufi so pač povsod. Je pa možnosti, da kaj ukreneš v zvezi s tem, dosti manj. Anonimnost, ki te vsaj nekoliko ščiti, namreč deluje obojesmerno. Ne veš, s kom sklepaš posle, ne veš, kakšne namene ima s tabo, in če gre karkoli narobe, ne moreš za roko pocukati policaja, da podeli bombe pravice. To je cena, ki jo plačaš za svobodo – bolje rečeno, za anarhijo. Deep web je svet, v katerem si lahko vzameš, kar si hočeš, a hkrati moraš biti dovolj močan, iznajdljiv in previden, da tisto obdržiš. Edina oseba, na katero se lahko zaneseš, si ti sam. Oziroma tvoj krog zaupnikov, če si si jih uspel pridobiti.

Če se torej nameniš v te vode z mislijo po hitri potešitvi nelegalnih potreb, si izgubil že v štartu. Kot naiven turist, ki zaide v napačen konec mesta, nakar ostane gol in bos ter vesel, da je živ. Ali večer konča za rešetkami. Temni splet zahteva temeljito spremembo brskalnih navad, neizprosno varovanje zasebnosti in pazljivo navezovanje stikov. Nakar se držiš lastnega, tebi zanimivega koščka, in iz njega pokukaš, kolikor je nujno potrebno. To ni stvar, s katero se hvališ naokrog, in zagotovo ne bo mokrila spodnjic nežnejšega spola. O teh rečeh preprosto ne govoriš, razen s 'posvečenimi'.

S tem hitro padeš v drugo past, enako kot na družabnih omrežjih. Pričneš se zapirati v svoj milni mehurček udobja in razmišljati samo to, kar meni skupina. Nevede postaneš pripadnik obskurnega kulta, ki ima lasten, boljši pogled na svet. A to ni problem globokega spleta, marveč človeka. Velja ponoviti: vsako informacijo moraš sprejeti z dobršno mero dvoma.


THE PEOPLES DRUG STORE pride ourselves on offering the best quality products at competitive prices and making every effort to go above and beyond when it comes to customer satisfaction!

Choose a category by clicking on any of the following:

Heroin, Cocaine, Ecstasy, Speed, Cannabis Prescriptions, Bitcoins and Services

WANNA MAKE SOME FREE BTC??

SW Asian #4 Heroin

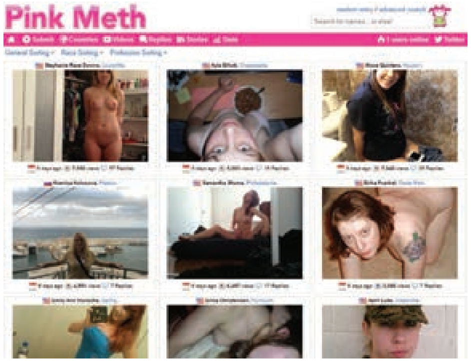
The Pedophile's Handbook

PEOPLES DRUG STORE
EVERYTHING TO BE FOUND IN AN UP TO DATE DRUG STORE
PEOPLES DRUG STORE
EVERYTHING TO BE FOUND IN AN UP TO DATE DRUG STORE

Ubijalska storitev globokega spleta in bržkone tista, ki je povzročila vzpon bitcoina, je bila preprodaja mamil na drobno. Bolj pretresljivo je, kako hitro se znajdeš sredi otroške pornografije.

To je potem brezvezno!

Ni. V prejšnjemesečnem članku o zgodovini spleta smo objavili grafiko, po kateri večino spletnega prometa prevzema le peščica superservisov. Čeravno leti ponujajo nepregledno množico informacij ali le gole zabave, ne pokrijejo celotne širine človekovih zanimanj oziroma potreb po znanju. Prav tako določeni dokumenti upravičeno niso na voljo javnosti. Gre za poslovne skrivnosti, občutljivo arhivsko gradivo ali za nekaj, kar briga le redke posameznike. Kljub temu, da politiki nakladajo o transparentnosti, je določene stvari treba obdržati zase. Dostikrat zato, da zaščitimo druge. In bolj, kot moramo nek podatek varovati, globlje v splet ga zakopljemo. Najbolje bi ga bilo sploh ne objaviti – ne pozabimo, ko je reč enkrat na internetu, bo tam za vedno. Toda informacijska družba od nas malodane zahteva, da podatke delimo.


Pink Meth

Skriti servisi so tudi strani, ki so se morale umakniti s spleta. Recimo Pink Meth, ki je ob amaterskih nagicah objavljal njihove zasebne podatke.

Odprti, površinski splet ponuja znanje le do določenega nivoja. Nekako tako kot osnovna šola naj bi te naučil logičnega sklepanja, presoje podatkov in osnov, iz katerih lahko nadgrajuješ. Kot Wikipedia, ki je uporabna za hitro referenco, a ne več kot to. Za resno delo je neuporabna, malo zaradi napak, zvečine pa zato, ker je po naravi splošna in poljudna. Strokovna besedila so vedno za zaprtimi vrati, z naraščajočo kompleksnostjo dostopna vse ožjemu krogu specialistov, ki so ponavadi edini, ki tisto razumejo. V gostilniških debatah se ljudje čudijo, ko jim rečem, da se v srednji šoli učiš biologijo, kot je bila aktualna pred štiridesetimi leti, na faksu pred petindvajsetimi, na podiplomcu pa pred desetimi. Zajčja luknja, po kateri Alica pada v čudežno deželo, nima dna. Vrhunec človeškega znanja je na deep webu. Zakopan v grmado smeti.

TELEVIZORSKE KURVE

Poldrugi meter široki in vbočeni prikazovalnik se fengšuijevsko namesti v dnevni sobi Lord-Febota. Poročila so zdaj še bolj verodostojna in doživeta, resnica pa še bolj izkrivljena!

Televizorske fabrike so nas zadnja leta pretirano posiljevale z nekaterimi elementi, ki se so se izkazali primerni edinole kot marketinške alineje, uporabniške koristi pa niso prinesli. Taka sta bila najmanj 3D in pojem smart TV, ki je vsak po svoje razočaral. Prvi zavoljo špeglarstva in slabega učinka v domačem okolju, drugi zaradi splošne nedodelanosti. Ker smo potrošniki vse prevečkrat poskusni zajčki novih tehnologij, smo postali bolj sumničavi in odklonilni do oglaševanih novitet. Najnovejši Samsungov model 65HU8500, 'prvi ukrivljen UHD-televizor', jih prinaša kar nekaj. Je ta naprava s cenovno postavko 4600 evrov ultimativno prikazovalo in hotnica za poslednjega navdušenca nad videovsebinami ali zgolj precenjen paradni konj z mnogo brezveznimi lastnostmi?

Je krivina res vrlina?

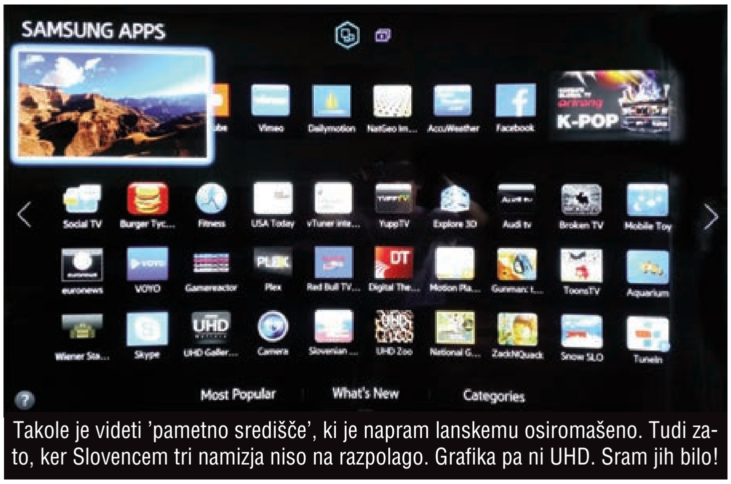
Sama pojava je seveda spoštovanja vredna. Že velikost zaslona, torej 65 diagonalnih palcev oziroma 165 centimetrov z vsega 11-milimetrskim okvirom, je ob kakovostni umestitvi v dnevno sobo dovolj za divljenje in nevoščljivost slehernega obiska. Za dodatno količino medmetov navdušenja poskrbi elegantna ukrivljenost, doslej nevidena televizorska lastnost. Ta je opazna, saj gre za lok kroga s premerom 8,4 metra. Zaradi nje ekran ni zgolj velik, marveč na pogled resnično specialen.

Samsung in LG, ki imata edina to neobičajnost v svojem prodajnem programu, pogruntavščino zagovarjata z boljšo vživetostjo, dodatno globino in očesnim ugodjem. Često se sliši argument "da je oko prav tako okroglo, zato mu je krivulja bolj naravna." Vendar je ta populistična floskula brez strokovne podlage. Res je, ob obkrožujoči sliki se bolj vživiš v dogajanje. Toda v prvi vrsti zato, ker zaseda več vidnega polja. Kdor stremi k poglobljeni izkušnji, naj raje kupi večji TV, saj pet dodatnih palcev doprinese mnogo več kot ukrivljenost. Vseeno pod črto konkavnost nekaj doda, a le ob izpolnjenih geometrijskih pogojih. To po kmečko pomeni, da sediš ne več kot meter in pol stran od 65-colarja. Posedovanje ukrivljene petdesetice za gledanje s treh metrov je res nesmiselno.

Je jasnina skrajna res tako bajna?

Druga značilnost modela oziroma celotne serije HU8500 je skrajno visoka jasnina, poznana kot UHD ali 4K. O novi slikovni kakovostni stopnički, razločljivosti 3840 x 2160, ki ima štirikrat toliko elementov od obstoječega HDja, smo pisali že ob nekaj prilikah. Ne pretirano pozitivno, saj gre za šolski primer prehitevanja tehnike pred vsebino. Kako preuranjena je novost, priča zabavljanje nad skopostjo materiala celo s strani angleških in ameriških novinarjev. A oni imajo za razliko od nas vsaj par 4K-filmov na voljo prek pretočnih servisov, kakršna sta Netflix in Sony Movies Unlimited. Izven tega pa ni ničesar niti čez Lužo.

Ukrivljeneža ni moč prilepiti na steno kot sliko, toda 10-centimetrska uvihanost ne moti. Priloženo je le navadno in ne stensko stojalo. Ker sta na sliki PS3 in PS4, naj povem, da je s televizorskim daljincem (prek teveja, ki pošilja nato ukaz po HDMIju) mogoče upravljati staro, ne pa tudi nove konzole.



Takole je videti 'pametno središče', ki je napram lanskemu osiromašeno. Tudi zato, ker Slovencem tri namizja niso na razpolago. Grafika pa ni UHD. Sram jih bilo!

V kontekstu plusov omenjajo boljši vidni kot, kar je zavajajoče. Jasno, en kos ekrana je od strani bolje viden, zato pa je drugi slabše. Hudo bi bilo, če bi se televizor obračal proti gledalcu. Ali krivil na zahtevo, kot je to počel LGjev koncept na letošnjem CESu. No, čas bo pokazal, če se bo eksperiment vijuge prijel. Korejca sta sicer prepričana, da je prihodnost v takih prikazovalnikih, toda s stališča ergonomije gotovo ne. Morda zavoljo kulskosti, a čisto možno je, da bo pogruntavščina le modna muha, in še to pri največjih dimenzijah.

Mimogrede, pri poševnici 55 palcev je razlika med primerljivim ravnim in zaobljenim modelom okoli 700 evrov.

Napovedanih UHD-blu-rayjev ni od nikoder in znabiti, da jih nikoli ne bo, saj se fizični nosilci počasi poslavljajo. Konzole ne marajo za tako podrobno grafiko, televizorski YouTube takisto ne, TV-programa pa itak ni. Celo 4K-warez je praktično neobstoječ. Discovery in druge napredne TV-mreže resda snemajo s 4K-kamerami, vendar zaenkrat ni napovedi o oddajanju. Tudi potlej je vprašanje, kdaj bodo dodatni kanal vključili v ponudbo naši operaterji. Mundiala v UHDju pri nas gotovo ne bo mogoče spremljati. Samsung obljublja, da bodo kupci premijskih televizorjev v prihodnjih mesecih dobili disk s tremi ali štirimi prednaloženimi filmi. Prav tako ome-

MASTERED IN 4K
MAXIMUM PICTURE • EXPANDED COLOR
SPIDER-MAN
OPTIMIZED FOR 4K ULTRA HD TVs

Naj vas napis ne zavede, blu-rayji 4K ne obstajajo. Video je klasičen 1080p, toda v najboljši možni kakovosti, saj so film posneli v 4K. S takim marketingom lovijo na limanice UHD-lastnike.

njajo UHD-videoteko, a ta bo nam skoraj gvišno ostala nedostopna. V danem trenutku lahko slovenski lastnik prijateljem demonstrira le ducat reklamnih videov in napovednikov za filme, ki jih je primoran pretočiti s torrenti.

Drži, da je HD-vsebina zaradi bolj fine mreže pikslov in algoritmov za ostrenje nekam jasnejša. Ampak to je klavrna tolažba, da plačaš jurja več za nekaj, kar boš morda okusil čez leto ali dve, redneje pa uporabljal kdovekdaj. Ko bi se proizvajalci vsaj toliko potrudili, da bi v obliki aplikacije dodali kak obilen internetni vir predstavitvenega ultravidea. Pa česa takega nimajo ne Korejci, ne Japanci. (Samsungova nedavna vdelava res nezanimivih statičnih predstav iz Dunajske opere je bolj blažev žegen.) Še več, noben UHD-televizor nima niti vmesnika, torej menijev v dostojni ostrini, marveč so črke in ikonice opazno nizkorazločljive. Ne bi verjel, če te šlamparije ne bi videl na lastne ukrivljene oči.

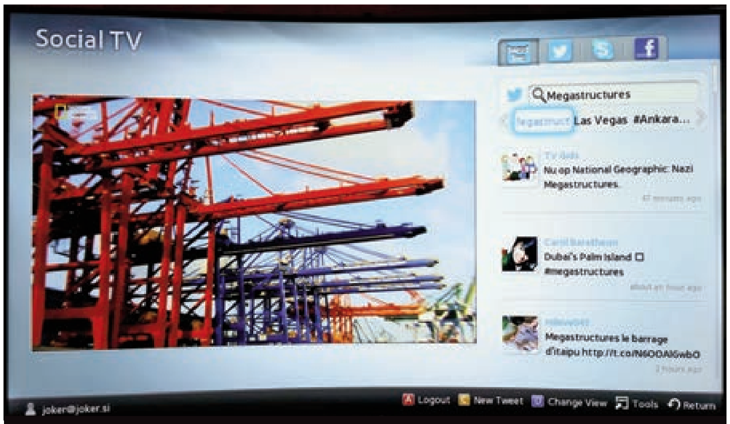
Da je 4K-video za prste obliznit, je kajpakda (ultra)jasno. Take slike pravzaprav sploh ni mogoče videti kjerkoli drugod, kajti naši kinematografi projicirajo v 2K. Promocijski filmčki narave in mest so kar nadrealistični, tudi spričo frekvence 50 sličic na sekundo in mnogo večjega barvnega razpona (gamuta) od navadnega HDTV-standarda. Z veseljem bi v taki tehniki pogledal kak celovečerec, vremenarko Katjo Jevšek in 3D-risanko. Če bi lahko, seveda. Tako pa si s takim prikazovalom kot s ferrarijem, zaprtim na dvorišču.

Je smart TV še zmer' BV?

Razdelek smart TV oziroma smart hub, kot se imenuje pri Samsungu, združuje kao napredne funkcije, ki presegajo osnovni namen, se pravi spremljanje živega TV-programa. Sem sodijo povezovanje v lokalno in svetovno mrežo, predvajanje vsebin in zaganjanje raznoraznih aplikacij, celo iger. Televizorji so te nove zmožnosti pridobili, da ne bi napram vsem ostalim napravam obtičali kot pasivni gospodinjski pripomočki.

Vendar se je kakovost tega pametnjakarstva v zadnjih letih komaj kaj popravila. Sukanje medijskih vsebin z različnih virov, bodisi z USB-ključka, bodisi s PCja ali telefona, bodisi iz oblačne shrambe, je dobrodošlo, a elementarno in nerodno. Že sam datotečni brskalnik bi lahko bil boljši, bolj pregleden. Pretakanje robe z drugih naprav je takisto neprijazno in okorno, zaradi česar večino uporabnikov kratkomalo odvrne. Videopredvajalnik je osnoven, ampak ajd, vsaj prebavi večino sort zapisov, medtem ko je prikazovalnik fotografij vnebovpijoče defekten. Prikaže namreč fotografijo v njeni ločljivosti, brez možnosti samodejnega (ali ročnega) celozaslonskega modusa. To pomeni, da fotka, široka dva jurja pikslov, zasede le pol ekrana. Tudi naveza z Dropboxom je omejena izključno na folder AllShare, zatorej ni mogoče špegati v vso omaro. Nekoč posrečeni Samsung Link, ki je povezal vsebine vseh vpisanih naprav, pa je nepojasnjeno izginil.

Zelo oglaševana TV-postavka so socialne aplikacije. Toda ni ga junaka, ki bi se v času stalno priročnih telefonov in tablic daljinčno spopadal s kripljastim Fejsičem in Tviterjem. Aplikaciji sta na televizorju počasni in omejeni, za nameček gre za osebne servise, neprimerne za gospodinjsko napravo. Enako nesmiseln je brskalnik, dasi ima opcijo, da se odpre le čez polovico zaslona, na drugem delu pa je TV-program. Ajd, če bi bil to Chrome z vpisanim G-računom in bi imel tipkovnico ter miš. Ampak to so če-ji. Od tega dela je umesten edinole Skype. Kdor komunicira na tak način, bo vesel kakovostne, čeprav previsoko umeščene kamere, in tega, da je aplikacija vseskozi v ozadju, zato lahko klic sprejmeš kadarkoli.



Megastructures

Las Vegas #Ankara...

Nu op National Geographic: Nazi Megastructures.

Dubai's Palm Island ☐ #megastructures

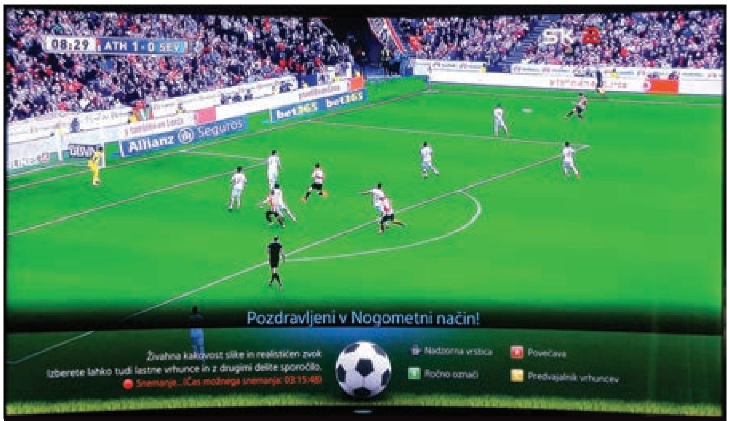
Megastructures le barrage d'itaipu http://t.co/N6ODAl6wbO

joker@joker.si

Temule traku, ki se ne osvežuje samodejno, se reče socialna televizija. Zakaj bi kdorkoli komentiral športni dogodek, poročila ali film takole in ne s telefonom, mi je neznanka. Za božjo voljo, televizorji, ne silite tja, kamor ne sodite!

Preostanek ikonic v štacuni predstavljajo amaterske igre in odjemalniki vseh sort videa na zahtevo, od opernih predstav in Red Bullovih dogodkov do konferenc TED ter novičarskih prispevkov televizijskih mrež. Tu je slovenski Voyo, dočim RTVja nisem zasledil. Specialna ta vsebina ni in začuda manjkajo porniči. Morda zato, ker nam je na voljo zgolj zastonjski del robe. To je razlog, da ima slovenski smart hub drugačen, okrnjen videz napram tujim. Ne vem sicer, ali obstajajo boljši, plačljivi špili, vendar tisti, ki so dostopni Sloveniji, smrdijo. Znanih imen ni in še Jezni tiči, s katerimi je šel Samsung predlani v španovijo, so izostali. Par naslovov je takih, ki se za nadzor povežejo s telefonom, in nekatere, na primer pikado, lahko krmilimo z neandertalskim mahanjem v kamero. Poženeš jih le v toliko, da se prepričaš v njihovo ničvrednost. BV kot brez veze.

Televizor omogoča tudi zrcaljenje androidnega namizja na velik zaslon prek miracasta in obratno, torej pošiljanje TV-slike na tablico, recimo če moraš med tekmo na šitoar. Prvo je pogojno v redu, dasi le v 720p, dočim se pretakanje v drugo smer v najboljšem primeru zatika. Edina splošna uporabnost iz celotnega pametnotelevizorskega univerzuma je YouTube. Televizorsko aplikacijo spariš s telefonom in z njim iščeš posnetke, kar je lažje kot tipkanje z daljincem, nakar jih na velikem zaslonu gledaš like a boss. Vseeno se tega mama ne bo šla, četudi ima ustrezen mobilnik, kajti vse te sodobne funkcije, vključno s snemanjem, so premalo intuitivne in slabo predstavljene oziroma sploh ne.

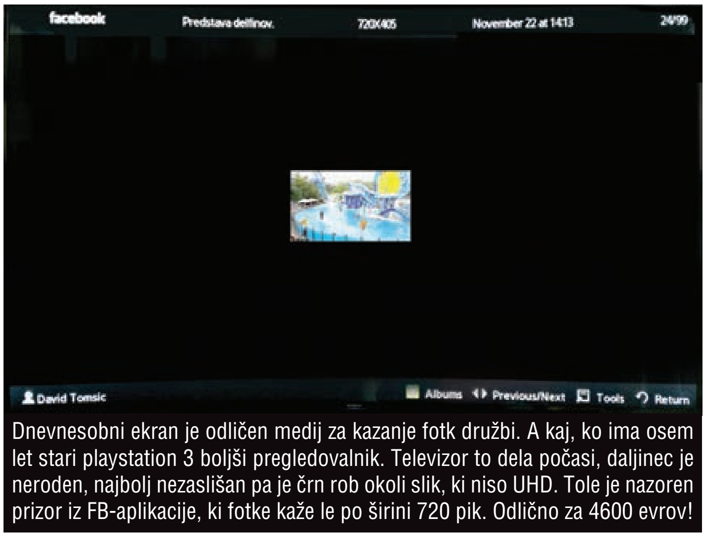


Živahna kakovost slike in realističen zvok

Izberete lahko tudi lastne vrhunce in z drugimi delite sporočilo.

Snemanje...(Čas možnega snemanja: 03:15:48)

Svetovno prvenstvo v nogometu je največji pospeševalec prodaje televizorjev, zato se vsi šlepajo nanj. Samsung je v ta namen uvedel football mode, ki s stiskom namenske tipke okrepi barve, zlasti zeleno, in zvok, s čimer kobajagi ustvari stadionsko zvočno vzdušje. Nadalje samodejno šterta snemanje in glede na šunder navijačev pametnjakarsko izpostavlja najbolj napete trenutke. Dogajanje lahko pavziraš in sliko celo povečaš, s čimer se natančno prepričaš, ali je bila žoga res čez črto, nakar upravičeno jebeš mater sodniku. A v resnici je vse skupaj dobesedno krneki in zgolj limanična poteza za bogate športne navdušence.



Predstava delfinov.

720X405

November 22 at 1413

24/99

David Tomsic

Dnevnesobni ekran je odličen medij za kazanje fotk družbi. A kaj, ko ima osem let stari playstation 3 boljši pregledovalnik. Televizor to dela počasi, daljinec je neroden, najbolj nezaslišan pa je črn rob okoli slik, ki niso UHD. Tole je nazoren prizor iz FB-aplikacije, ki fotke kaže le po širini 720 pik. Odlično za 4600 evrov!

Železnina, je vsaj ta fina?

Matrika je kakopak LED LCD in ne organska. Črna zato sicer ni črnolukenjska, toda slika je jasna in krasna ter glede na stransko osvetlitev presenetljivo enakomerna. Gibalna ostrina, s katero je blestela že lanska serija, je še boljša in zelo verjetno najodličnejša v razredu. Kar ni čudno, kajti nazivna frekvenca je 200 Hz. Je pa res, da se je treba za optimalen izkaz poglobiti v čuda (pre)naprednih nastavitev, kar zlasti velja za 3D-način. Stereoskopija je aktivna, tista z utripalkami, in v garnituri je dvoje peresno lahkih naočnikov. Edina hiba, ki bo odvrnila marsikaterega tankočutnega igralca, ne zgolj najbolj profesionalnih pretepačev, je precej visok input lag, vnosni zamik, ki je celo v game modu večji od 70 milisekund. Razlog je bržda v UHDju, saj mora vezje sliko povečevati.

Tale škatla je one connect. Pristop ločene pameti, ki jo je moč nadgraditi, je Samsungu lasten. Ako se bo izkazal, bomo lahko sodili čez nekaj let. Fino je, da gredo vsi kabli v dotično šatuljo, zamerim pa napravi, da ima slišen ventilator. Vgrajena sta dva tunerja, vendar pri kabelskem sprejemu s kartico DVB-C ni mogoče snemati enega kanala in gledati drugega. Za snemanje je potreben USB-ključ.

1
STAGE
TIME
PRESS OK TO SERVE
Income 1000
Goal 10
Success 2
Fail 2
BREAD
MEAT
ONION
TOMATO
LETTUCE
CHEESE
BREAD
POTATO
JUICE
ICE CREAM
CANCEL BURGER

Prikazovalnik ima 60-vatne zvočnike, ki oponašajo prostor. Govor lepo prihaja 'iz' slike, za razliko od LGjevega kronskega modela, kjer slišiš glasove izpod televizorja. Ampak lastnik takega teveja si bo itak omislil orenk zvočni sistem. Mimogredni podatek za ekologe: poraba je dobrih 100 vatov, kar je izvrstno.

Proizvajalec se hvali s štirijedrnim procesorjem, toda razen prižiga v sekundi se televizor v praksi ne izkaže kot instantno odziven, naj gre za krmiljenje, pregledovanje fotk ali zaganjanje aplikacij. Je pa Samsung edini, katerega teveji so nadgradljivi. Pamet je namreč ujeta v dodatno škatlo z vsemi priključki, imenovano one connect. To lahko uporabnik sčasoma zamenja s posodobljenim modelom in s tem pridobi na funkcionalnosti. Če lastnik lanskoletnega modela denimo kupi aktualno 250-evrsko komponento, bo bogatejši za priključek za mobilnike MHL 3.0 in odkodirnik HVEC za filme, ki jih še ni. To ni nek doprinos, a čez pet let bo na tak način nemara dobil pretočne igre.

Čudo tehnike spremljata dva daljinca, eden navaden plastičen, kakršnega dobiš poleg Samsungovih tevejev za par stotakov, in naprednejši modrozobi z gibalnim senzorjem. Z njim je krmiliš kurzor, kar priprava počne bolje od Philipsove, a slabše od LGjeve. Vobče se mi kontrola ni najbolj dopadla in vmesnik, tako njegov hardverski kot mečinski del, ni za starejše oziroma manj ročne. Tipk, napačnih pritiskov in motoviljenja po neintuitivnih menijih je preveč, za optimalen nadzor pa pravzaprav nucaš oba upravljalnika, saj noben ni popoln. Vnovič imaš varianto prostoročnega ukazovanja, torej kriljenja z rokami, pri čemer kamera to pot zaznava že migljaje s prstom. Toda natančnosti ni in celo v najboljših pogojih se največkrat ne zgodi nič, zato vse skupaj ponovno ostaja le neuporaben poskus.

Je mnenje skupno enak' obupno?

Besedilo je kritično, tega se zavedam. A čisto zares bi Gangnamovce kar oklofutal zaradi biksanja na vseh nivojih, naj gre za slabe menije, sceloma pomanjkljiv vmesnik in hvalisanje z neuporabnimi servisi ali za odbijajoče slovenske prevode ter neumno postavitev kamere na zgornji del zaslona. Gledalec teveja ima namreč glavo zelo verjetno meter in pol od tal! UHD na eni strani promovirajo nadvse, po drugi plati pa se jim ne da narediti niti kristalno čiste grafične podobe in ustreznih aplikacij. Za nameček taka širina funkcij za seboj potegne tipične 'računalniške' fore, kot so petkratno obvezujoče strinjanje z dolgimi pogodbami ob prvi namestitvi, občasna neodzivnost, neumna sporočila o napakah in isto zaresno zaštekanje, ki ga lahko saniraš le s prekinitvijo elektrike.

No, ostali proizvajalci niso v teh ozirih nič boljši, kvečjemu slabši in večina povedanega gre na rovaš celotnega televizorskega področja. Toda uporabnika konec koncev itak ne briga, če je Facebook nesmiseln, špili za en drek in mahalen nadzor neučinkovit, saj mu največ od vsega šteje predvajanje MKVjev. In te samsungi za razliko od recimo sonyjev docela požegnajo, s podnapisi vred. Zato pač vse te bajeslovne naprednosti, ki se ne izkažejo, vzameš z rezervo in izkoriščaš ekran za tisto, čemur je namenjen, torej predvajanju gibljivih sličic. To pa počne 65HU8500 nadmočno.

Kljub vsemu je moj nasvet potencialnim kupcem, naj raje počakajo še eno generacijo. Serija 8500 je uvodni rod UHD-displejev. Linija 2015 bo zagotovo boljša in predvsem bolj osmišljena. Glede ukrivljenosti pa: petinšestdesetka ja, karkoli manjšega nikakor.

LINKSYS®

Pripravite se na življenje brez omejitev...
...prihaja Linksys WRT1900 AC.

Nov brezžični usmerjevalnik Linksys WRT1900AC zna vse, kar ste si želeli in iskali. Odlikuje ga že tradicionalna WRT zanesljivost, zmogljivost in pokrivnost signala. Je najhitrejši brezžični usmerjevalnik na svetu. Je tisti, ki signal prinese v najbolj skrite kotičke vašega doma. Je tisti, ki poskrbi za ure in ure neprekinjene zabave ali resnega dela. Je tisti, ki se mu ne boste več odpovedali.

Je Linksys WRT1900 AC.

Poiščite svojega v vseh bolje založenih trgovinah po vsej Sloveniji od konca meseca aprila!

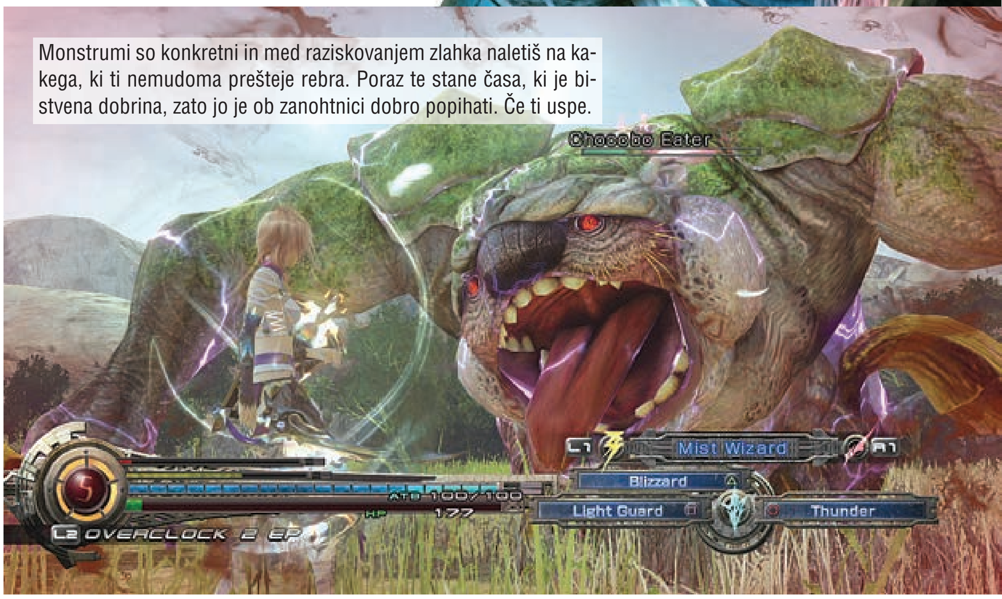
Distribucija: Avtera d.o.o., www.avtera.si

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

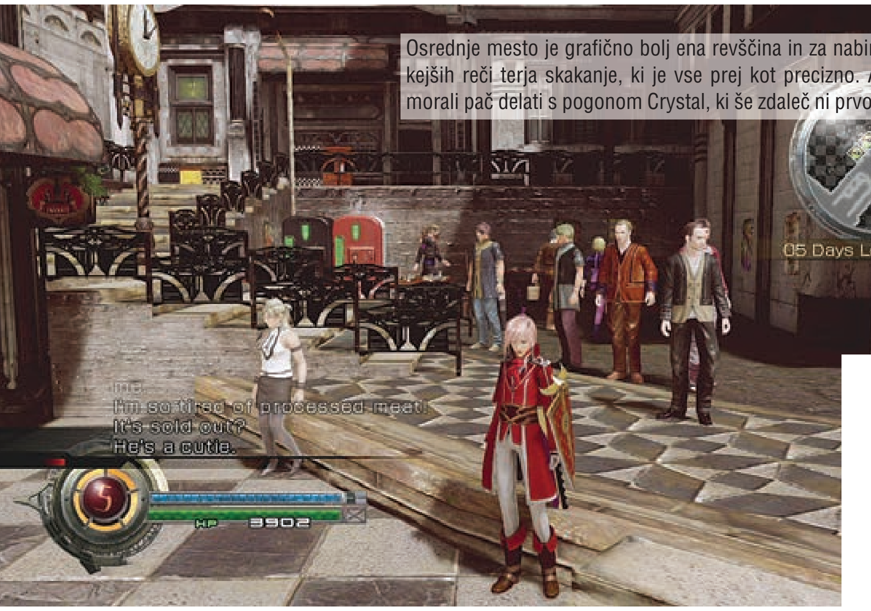
Včasih so bili izidi novih Final Fantasyjev dogodki, ki so zaznamovali generacije konzol. Enica je definirala NES, sedmica playstation, desetica PS2. A rod naprav, ki odhaja, jo je v tem pogledu odnesel slabo. Final Fantasy XIII za PS3 in xbox 360 mi je bil zaradi kakovostnega boja sicer všeč, toda številni mu niso odpustili velike premočrtnosti in manka pravovernih erpegejskih elementov, denimo mest. Naslednik, FFXIII-2, je bil odprt, vendar ne toliko prostorsko kot časovno, poleg česar je bil komaj še znosno rutinski in tlačanski. Zaključna epizoda, Lightning Returns: Final Fantasy XIII, je nelinearna na normalen način in vpelje številne nove prijeme. Toda še zdaleč niso vsi posrečeni.

Bhunivelzov univerzum

Namorjena bjonda Lightning se vrne petsto let v prihodnosti srednjeveško-tehnološke dimenzije, ko je vse na tem, da gre v falus. Vrhovno božanstvo Bhunivelze (resno, kdo si izmišljuje ta imena?) se je namenilo realnost fernihtati in začeti znova. Tu vstopi Strela, žalujoča zaradi sestre, in z Bhunivelzejem sklene dogovor: on ji vrne žlahto, ona rešuje duše za v novi svet. Res sposoben bog …

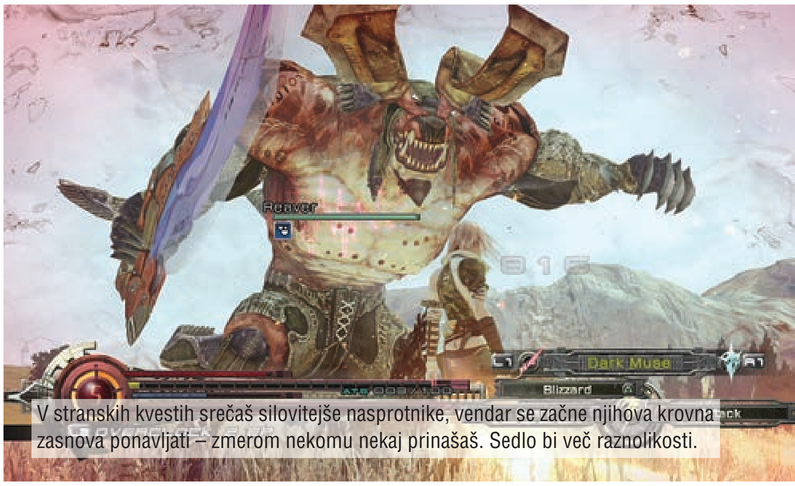


Monstrumi so konkretni in med raziskovanjem zlahka naletiš na kakega, ki ti nemudoma prešteje rebra. Poraz te stane časa, ki je bistvena dobrina, zato jo je ob zanohtnici dobro popihati. Če ti uspe.

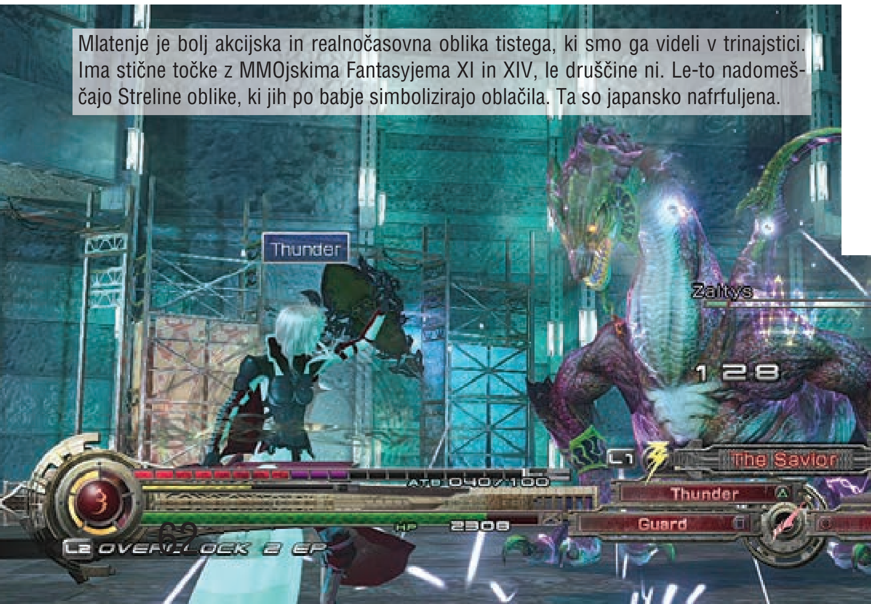


Osrednje mesto je grafično bolj ena revščina in za nabiranje redkejših reči terja skakanje, ki je vse prej kot precizno. Avtorji so morali pač delati s pogonom Crystal, ki še zdaleč ni prvorazreden.

Povedano je iztočnica za počasno zgodbo, ki po žalobnosti prekaša vse Final Fantasyje. Kar je konkreten dosežek. Če si želiš radosti, ne posegaj po tem špilu, prav tako ne, če nisi igral prejšnjih delov, saj ti ne bo nič jasno. Returns se ne trudi s pojasnjevanjem, marveč obsuje z vračajočimi se prijatelji in sovražniki. O njihovih motivih lahko kot nepoučen le ugibaš. Ker me je pripoved v osnovni FFXIII pritegnila in mi morbidnost ugaja, sem v ugašanju luči našel nekaj zrn. Predvsem v ideji, da ne rešuješ sveta, kot je v igrah običajno, in v bibličnih referencah. Na splošno pa je glede jasnosti in sporočilnosti fabula na nižku. Pa oseb. Samo objokujemo lahko čase kultnih likov, kot so Cloud, Yuna in Tidus, ter sovražnikov, kot je bil Sephiroth. Teh novih klincev si ne zapomnijo niti fani.



V stranskih kvestih srečaš silovitejše nasprotnike, vendar se začne njihova krovna zasnova ponavljati – zmerom nekomu nekaj prinašaš. Sedlo bi več raznolikosti.



Mlatenje je bolj akcijska in realnočasovna oblika tistega, ki smo ga videli v trinajstici. Ima stične točke z MMOjskima Fantasyjema XI in XIV, le druščine ni. Le-to nadomeščajo Streline oblike, ki jih po babje simbolizirajo oblačila. Ta so japansko nafrfuljena.

Čas, usode glas

Igra vpelje samosvojo krovno zamisel. Čas teče domala neprestano in do apokalipse je le še nekaj dni. Ko Lightning vandra okoli, minute na uri nepreklicno odtekajo. Svetlobo zamenja noč, mrak predre sonce in točno ob šestih zjutraj Bog svetlolasko pokliče nazaj na bazno postajo, od koder skoči v nov dan.

Če je bila pri reševanju duš skozi glavne in stranske kveste uspešna, bo dobila odlog, drugače bo početja kmalu konec. A tedaj, v new game +, bo moč začeti znova z vsemi izkušnjami in večino robe. Ko se svet resetira, imaš nekaj več pojma, kako opraviti kveste in kako najti idealno pot. V primeru, da si ne zvišaš težavnosti, so tudi boji lažji.

Če nisi pristaš tega, da igro po končanju za vekomaj odložiš na polico, je prijem kul. Lightning Returns malodane terja vnovično igranje, če ti spodleti ali ne. Temu ustrezno je krepko nepremočrtna, saj je njenih par tematskih območij (dve mesti, puščava s templji, gozdne livade) zajetnih in docela odprtih raziskovanju. Novo igranje je lahko krepko drugačno. Žal pa časoplovski prijem ne izpade docela prijeten. Stalno si pod pritiskom, da moraš nekaj storiti, preden bo ura toliko in toliko. Naj gre za kveste ali vrata, ki se ob neki uri nepreklicno zapro. Niti pogovarjati se ne moreš normalno, ker se stalno mudi!

Saj boš lahko vse ponavljal v novi igri +, a znova garati že narejene naloge je tečno. Sploh zaradi pretežno nezanimive, puste in včasih grde okolice, ki je pretirano oglata in polna nejasnih tekstur. Zgradbe iz pravokotnih hodnikov, škatlaste mestne ulice, polne lutkastih ljudi, skalovje iz dobe PS1 … Obrazi in lasje so prelestni, toda cena, ki jo plačaš, je visoka.

Na rezilu in osti

Kakor osnovna trinajstica se Returns najbolj izkaže z bojevanjem. Le-to je postalo realnočasovno in akcijsko, nadzoruješ pa samo Lightning. Finta je v treh shemah, ki jih sestaviš in menjavaš na lastno pest. Vsaka ima svoje rezilo, meč, veščine in magije, ki so proti določenim sovragom uporabne bolj ali manj. Strele recimo takoj skurijo male plastelinkote, a so neučinkovite proti demonom. Trdovratnejše sovražnike je treba z izkoriščanjem šibkih točk spraviti v omotico (stagger), kjer jim vzameš konkretno količino energije.

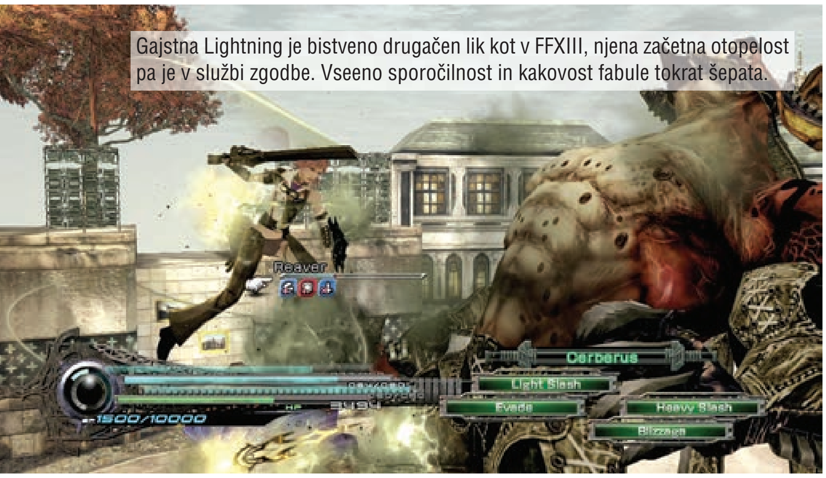
Tvorjenje shem iz nabrane robe je zanimivo, tudi zato, ker se Lightning ne krepi tradicionalno, marveč le v obliki nagrad za kveste. Tako z grindom prideš le do denarja in/ali boljše opreme. Tepež pa je vznemirljiv, poln bliskanja in temelji na iskanju idealnega prijema za čimhitrejši poraz sitnobe. A kakor je prijeten, ima minuse, zlasti to, da pri veliki količini raznolikih sovragov, kar je resda plus, tri sheme ne zadostujejo, da bi bil povsod efektiven. Posledica je nemalo razvlečenih obračunov, kjer traja več minut, da zmagaš. Barabini so sicer vidni, tako da se jim lahko ogneš, vendar se znajo pojaviti tik pred tabo. A to ni nujno slabo, kajti špil je brez stalnega bojevanja sila moreč in dolgovezen. Celo z njim je tak …

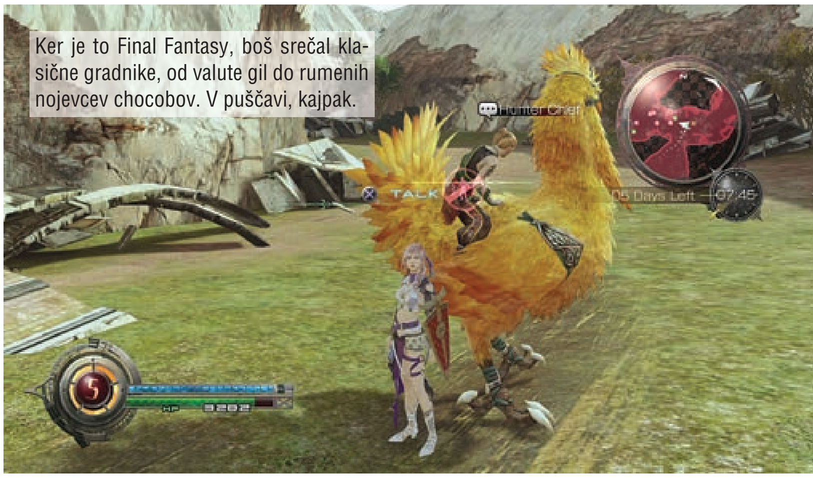
Vrnitev odpisane

Lightning Returns je resda originalna in si upa tvegati, vendar je rezultat mešan. Če že komu, jo priporočam veteranom japonskih frpjev, ki iščejo nekaj bolj nenavadnega. Ostali pa naj se ne pustijo zavesti slavnemu imenu.

60 ***Sneti** običajno navdušeno pozdravi bjondine, ki se vrnejo k njemu. Tokrat ne.*

PS3 / X360 **Square Enix**


Gajstna Lightning je bistveno drugačen lik kot v FFXIII, njena začetna otopelost pa je v službi zgodbe. Vseeno sporočilnost in kakovost fabule tokrat šepata.


Ker je to Final Fantasy, boš srečal klasične gradnike, od valute gil do rumenih nojevcev chocobov. V puščavi, kajpak.

NESREČNA TRINAJSTICA

Igre radi jemljemo kot zaključene celote, ki se pojavijo iz vakuuma. Redko pomislimo, da za njimi stojijo množice ljudi s čisto običajnimi zagatami, od družinskih tragedij do bolezni. Slednja je prizadela razvoj prejšnjega osrednjega enoigralskega Final Fantasyja, dvanajstice za PS2. Vodja projekta Yasumi Matsuno, proslavljen avtor strateških erpegejev Final Fantasy Tactics in Tactics Ogre, je dokaj globoko v razvoju igre zbolel – menda zaradi stresa – in odstopil. Lahko si misliš, da to ni ugodno vplivalo na izdelavo, in čudež je, da se je FFXII izkazala za zelo solidno izkušnjo.

Cifri primerni ni šlo gladko niti s trinajstko. Final Fantasy XIII je bil orjaški projekt, na katerem je v nekem trenutku delalo dvesto ljudi. Tudi zato, ker so istočasno razvijali novi pogon, kar pa se je izkazalo za problem, saj je izdelava motorja kasnila. Prav tako posamezni deli ekipe niso dobro sodelovali, niso si izmenjavali idej in manjkalo je enotne vizije. To se je med drugim videlo po tem, da so bojni sistem od prve napovedi leta 2006 večkrat zavrgli in ga naredili nanovo. (Ironično se je ravno ta del naposled izkazal za najboljšega.) Celo ko se je bližal datum izida, se določeni vodje manjših skupin znotraj moštva niso strinjali. Glasu preizkuševalcev pa niso upoštevali dovolj zgodaj in njihove pripombe so prišle v poštev šele za FFXIII-2 ter Lightning Returns.

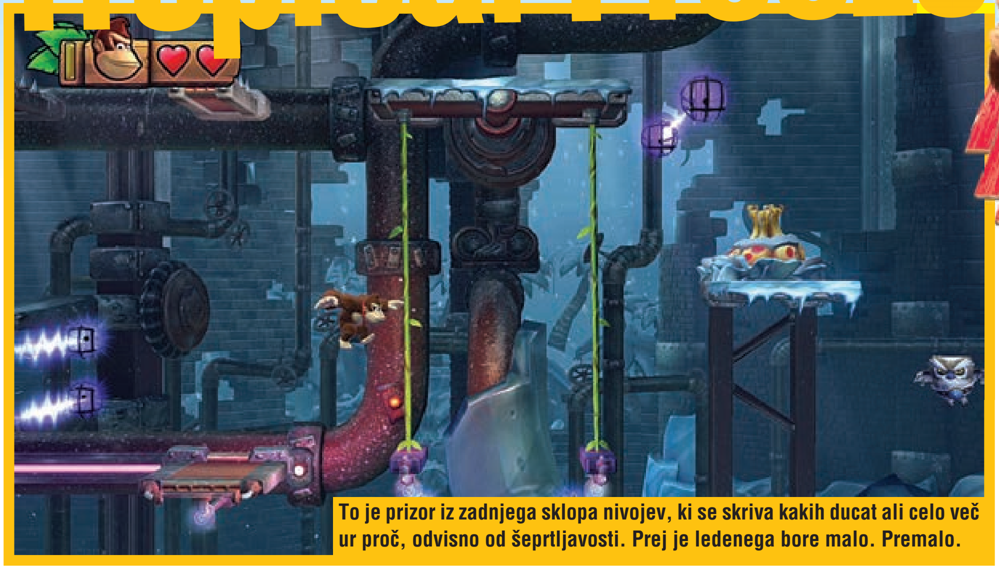
Trinajstica je bila na moč filmska, s številnimi spektakularnimi vmesnimi sekvencami, in nadvse linearna. Odprla se je šele po dosti urah in igralci, ki so bili vajeni klasično erpegejskega vandranja po deželi, obiskovanja mest ter izpolnjevanja raznoraznih kvestov, so špilu takoj naredili slab sloves. Ne morem reči, da neupravičeno. FFXIII je bil igra, ki si jo sovražil ali ljubil in kjer so osebne preference nadvse prišle do izraza. Številni niso razumeli komplicirane, filozofske zgodbe z liki, ki se niso trudili ugajati, in čudaškimi pojmi za opis sveta, kot so bili l'Cie, fal'Cie in podobno. Šlo je za opis razkola med utopičnim tehnološkim svetom, kjer medijsko zmanipulirani ljudje živijo v udobju, in uporniki, ki so to spregledali. Če si hotel nekaj igralno sličnega prejšnjim Fantasyjem, si se vsekakor opekel. Še vedno pa mislim, da so bile kritike, češ, da je zvečine realnočasovni boj eno samo udrihanje po knofih, iz trte izvite. Zlasti kasnejši sovražniki so terjali dobro pripravo druščine in pravočasno rabo določenih moči, kar je navsezadnje srž vsakega dobrega žanrskega tepeža.

Glede na to, da FFXIII po štirih letih dobiš za drobiž bodisi za xbox 360, bodisi za PS3 (ta inačica je priporočljivejša zaradi jasnejših filmov), ti svetujem, da ji daš priložnost. V takisto obletničarskem Jokerju 200 sem ji dal 85 in mislim, da je bila ocena prava. Odsvetujem pa FFXIII-2 (Joker 225, 60), ki je na rovaš večje nelinearnosti prinesel enostavnejše bojevanje in zahteval več tlake. In, kot vidiš, prav tako nimam za biser Lightning Returns. Počakaj štiri leta – do tedaj bomo na PS4 menda že dobili petnajstico in za dobro mero še Kingdom Hearts 3. In pokvečena trinajstiška saga bo pozabljena …

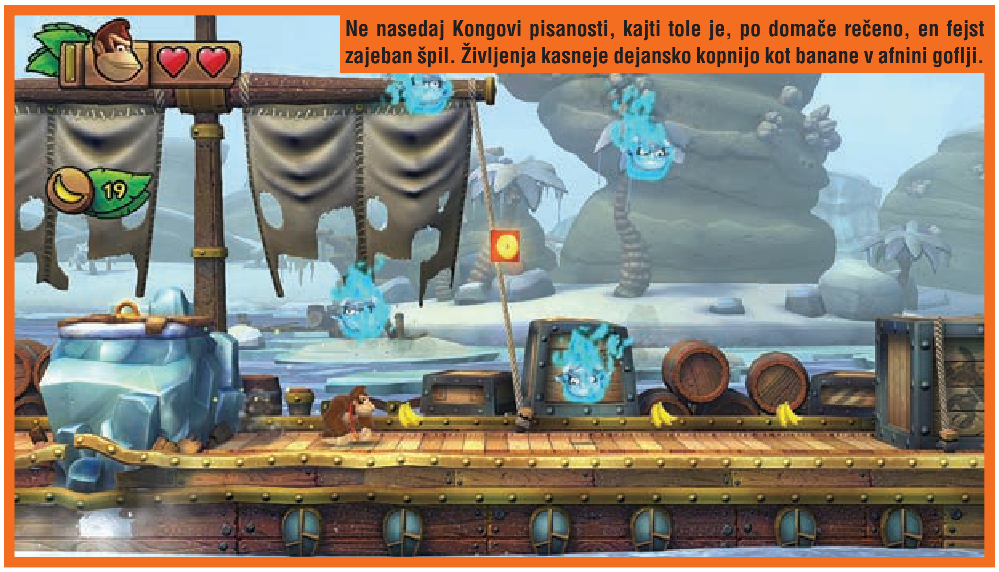
Final Fantasy XIII

Final Fantasy XIII-2
PARADIGM SHIFT
Diversity
COMMANDO
RAVAGER
MEDIC

Donkey Kong Country: Tropical Freeze



To je prizor iz zadnjega sklopa nivojev, ki se skriva kakih ducat ali celo več ur proč, odvisno od šeprtljavosti. Prej je ledenega bore malo. Premalo.



Ne nasedaj Kongovi pisanosti, kajti tole je, po domače rečeno, en fejst zajeban špil. Življenja kasneje dejansko kopnijo kot banane v afnini goflji.

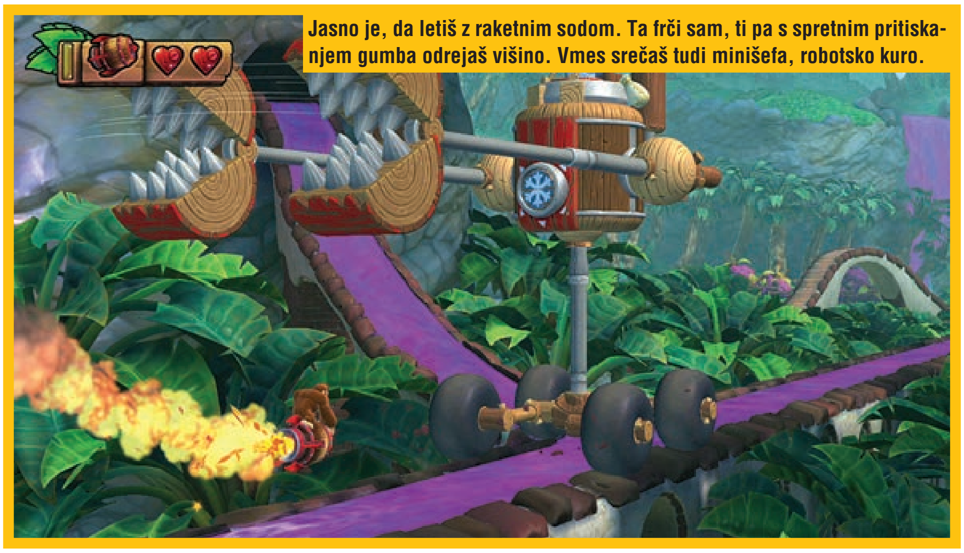
Biti opica v džungli mora biti strašansko osvobajajoče. Lahko serješ, kjer in na kogar te prime, razen morda panterjem na glavo, ves dan kričiš in se čohaš po jajcih, nakar sneš banano in osvobojen zakruliš v drevesno duplino, da orjaške mravlje pakirajo kufre. A Nintendov gorilež Donkey Kong ni te sorte opičnjak, marveč dobričina, ki s prijateljčki obhaja rojstni dan v tropski hiši. Kar, groza!, izza obzorja prinese vikinško ladjo s krutim mrožem in sitnimi pingvini. Napadalci zavzamejo otok in Konga z druščino zabrišejo daleč proč. Junačke čaka še kar dolga pot nazaj domov.

Od Donkeyja do Dixie

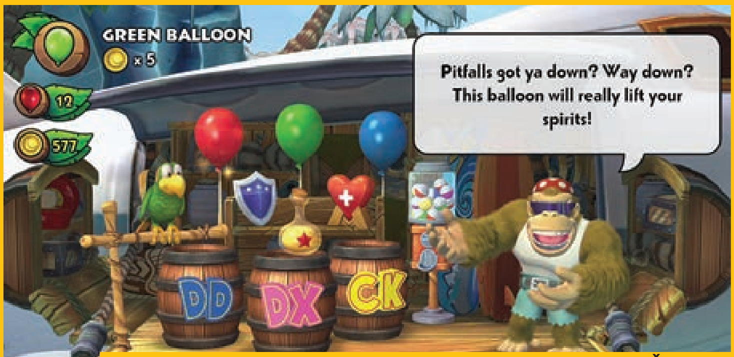
Na podlagi tradicije je Freeze znova risankasta, 2D-ploščadna arkada, v kateri šibaš desno, premaguješ ovire in pobiraš dobrote. Taka, kakršno smo dobili s tremi Countryji za SNES in z Retro Studiosovim rojstvom na wiiju v DKC Returns pred tremi leti in pol.

Po tradiciji znova grabiš banane, iščeš črke K-O-N-G in koščke sestavljanke, jezdiš nosoroga, pilotiraš raketni sod, se fijakaš v rudniškem vozičku ter mečeš sode. V njih se skrivajo prijateljčki, ki si jih oprtaš na dlakasta pleča. V DKCR je bil to le Diddy Kong, ki vnovič prispeva dva srčka energije in te ponese dlje v ravni črti. Zdaj sta tu še punca Dixie, ki zmore pridobiti malo višine, in starec Cranky, ki s palico pikira k tlom in s tem nagači sovražnika spodaj. Žal spet ni moč svobodno menjavati med likoma. So pa vdelali podvodne stopnje, zapuščino SNESove dobe, ki je iz Returns izostala. Tu vijugaš med morskimi psi in sprožaš mašinerijo, da te voda s tokom potegne naprej. Kongovo gibanje je elegantno, voda tropsko čudovita in potapljaški občutek krasen.

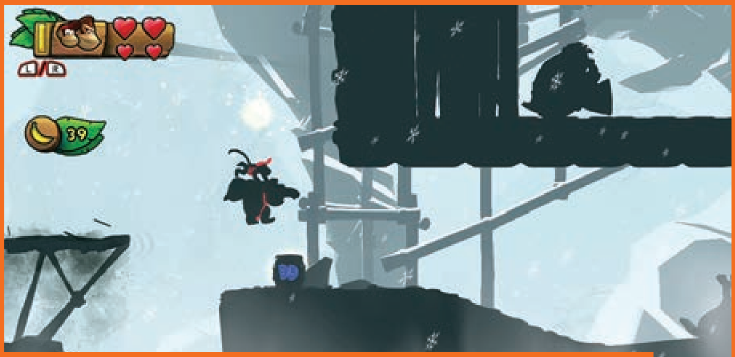
Navzlic podvodnosti je občutek pri igranju na moč tak kot v Country Returns. Na prvi pogled s tem ne bi smelo biti težav, navsezadnje pri Mariu zmerom znova odjemljemo kovance, grabimo nadgradnje in se ubadamo z Bowserjem. K-O-N-G, Diddy, nosorog, sod, banane – vse to so gradniki opičje serije, ki morajo biti. A kot nekdo, ki je preigral tako Returns za wii kot njegovo izvedenko za 3DS, sem v Zmrzali zaznal pretirano reciklažo. Pri Mariu je vsak nov del običajen in ponavljalski le na površju ter spočetka. Zdi se ti, da ni nič novega, nakar ti nepričakovanosti z lopato mečejo v fris. Kmalu se pokažejo posrečene inovacije in mimohod svežih izkušenj. V Freeze pa se nikdar ne zdi, da igraš kaj več kot Returns z nekaj ledu.



Jasno je, da letiš z raketnim sodom. Ta frči sam, ti pa s spretnim pritiskanjem gumba odrejaš višino. Vmes srečaš tudi minišefa, robotsko kuro.


GREEN BALLOON
× 5
12
577
Pitfalls got ya down? Way down? This balloon will really lift your spirits!
DD
DX
CK

Ker ni več neranljivosti, si dobrote kupuješ v opičjem marketu. Življenja in podobno nabaviš za sproti nabrane zlate kovance, ki jih niti ni malo.



Silhuetni grafični prijem so uporabili že v Returns in spet ga. Ta pripomba velja za opičji, ee, levji delež špila in po mojem bo šla serija zdaj na led.

To ne pomeni, da je igra sceloma ponovljena. Inovacije so, naj gre za simpatične afriške stopnje, kjer se na podlagi fizikalnega pogona med nalezljivim bobnanjem ziblješ na vratovih žiraf, ali za mimohod razboritih šefov. Tu so riba napihovalka v votlini, kjer nate prežijo osti na stenah, tjulenj, ki nima boljšega dela, kot da te ugonablja v areni iz živalskega vrta, in orangutanska zalega z magičnim pridihom. In seveda so vedno dobrodošli skriti nivoji, ki jih odpreš z najkakovostnejšim udejstvovanjem. Res je le, da se ti za toliko truda fržmaga, da teh ni še enkrat toliko kot osnovnih.

Stara roba v hladilniku

A kar je novega, se pretirano izgublja v standardnem. Nisem se mogel znebiti občutka, da so avtorji večino idej porabili v DKCR, opičja druščina pa potrebuje celo večnost, da pride do ledu. Več kot polovica od šestih osnovnih svetov je tropsko normalnih in šele dosti kasneje se tla spremenijo v drsalnico, brezizrazne sovražnike v slogu sov in savanske živadi pa končno nadomestijo pingvini.

Tudi tedaj zmrzal ne prinese toliko svežine, kot upaš, saj se domet pretežno konča pri spolzkih površinah in krhkih kockah. Kje so ledene sveče, po katerih bi se vihtel, obuvanje drsalk, pihanje vetrov, gašenje ognja s stopljenim snegom? Ob eni priložnosti se spremeniš v snežno kepo, a takih epizod je premalo, da bi se Freeze zapisal v spomin, kot se je Returns z džungelskimi peripetijami. Še pingvinstvo in mroževstvo sta standardna, brez duhovitih, izrazitih potez. Tudi zato se čez čas nivoji kar zlijejo eden v drugega, posebej če si seznanjen z minulimi igrami iz niza. Ritem postane umirjen, dosti je ponavljanja, kot bi igra ne vedela, kam naj se napoti. Mariu se kaj takega redko zgodi. Ne izstopa niti sodelovalno večigralstvo na eni konzoli, kjer eden nadzoruje Donkeyja in drugi sodelavčka, s katerim je moč neodvisno bluziti. Dodano je nekam na silo in ne vsebuje temu namenjenih problemov.

68

Dlakavi Sneti zmaže šop banan in si na glavo posadi šimpanza.

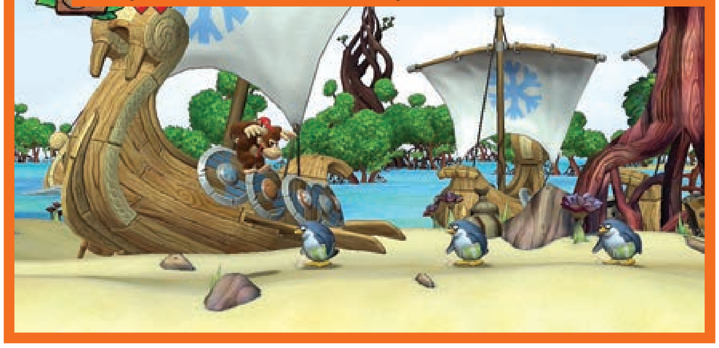
wii U Retro Studios / Nintendo

Tropska podhladitev

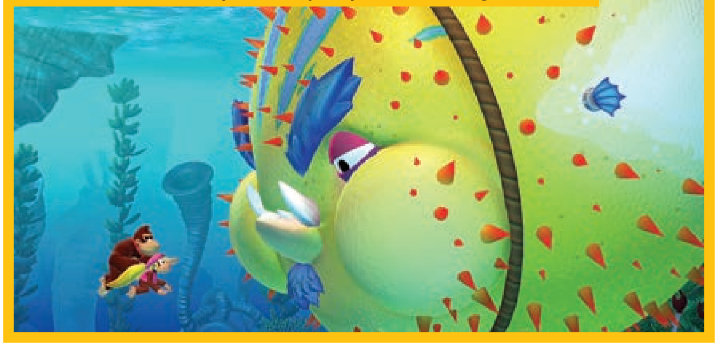
Čeprav je Freeze s kakimi petdesetimi nivoji krajši od Returns, sem ga končal stežka. Po eni strani zaradi vsebinske utrujenosti, po drugi pa zato, ker je špil eden zahtevnejših modernih platformerjev. Med Kongovo težo in inercijo ter zahtevo po veliki natančnosti nastanejo konkretni problemi, zlasti ko ti začne drseti. Tedaj je popravljanje smeri sila otežkočeno in igra je narejena tako, da pravzaprav moraš umreti in se nato večkrat vrniti, da izpiliš udejstvovanje na kočljivem odseku.

Povrhu ni Nintendove pomoči ob številnih smrtih, ki jo je imela Vrnitev in jo pozna Mario, temveč si življenja in druge dobrote, kot so rešiteljski baloni, kupiš za nabrane zlate novce. Teh ni malo, a ko izgubiš po dva ducata 'kreditov' na stopnjo, postaneš nervozen. Sploh pri šefih, ki so dolgi, večstopenjski in terjajo veliko preciznosti, po vsaki smrti pa moraš od začetka. Špil je na trenutke prav žleht in pozna se, da je namenjen zlasti fanom serije ter žanra. A prav ti bodo najbolj občutili, kako opešan in reciklažen je.

Če ti uspe zapored skočiti na vse pingvinje betice, te znabiti čaka dobrota. Najdeš lahko tudi vrata v odmaknjeno čumnato z veliko bananami.



Riba napihovalka je le ena iz mimohoda šefov. V spominu mi je ostala toliko kot čuk, ki je nadme pošiljal sovice v slogu Phoenixa.



PlayStation 4 na zalogi
PS4 igre od 33,99€ dalje

☎ 031 696 687 www.goblin.si
LJUBLJANA CELJE MARIBOR

GOBLIN.si
Svet igralnih konzol in dodatne opreme

REDKA ZGODBA

Devetindvajset let mineva, odkar je v izvirni obliki, med brati znani kot Ultimate Play the Game, začelo utripati srce svojčas enega najbolj plodovitih in gajstnih britanskih založnikov. To je hiša Rare, ki danes v Microsoftovi lasti stagnira. Sneti se ob prihodu novega Donkey Konga, ki so ga proslavili ravno oni, ozre po njihovi bogati preteklosti, ki se nikakor ni začela z xboxom.

Tri tisoč petsto kvadratov velika Rarova zgradba v angleškem Twycrossu je v tej idilični vasici videti kot tujek iz stekla in kovine. Med urejenimi kmetijami, trofejnim kriket klubom in starodavno cerkvijo je ni težko opaziti, saj leži zgolj streljaj od glavne ceste. V preddverju je zajetna steklena omara, kjer so razstavljene številne dragocene miniature z Rarovo tematiko. Notri pa po slikah sodeč delajo mladi in zadovoljni ljudje z majhnim ogljikovim odtisom. A razkošje je dokaj novo. Nizkoenergijski štab z vegasto streho, kamor hodi na delo dvesto ljudi, je nastal minulo desetletje, ko je leta 2002 Rare kupil Microsoft za 300 milijonov evrov. Prej pa so mnoga leta domovali v petnajst kilometrov oddaljenem mestecu Ashby-de-la-Zouch in se sprva klicali Ashby Computers and Graphics Limited.

Ob tem uradniškem, po kalkulatorjih in preglednicah dišečem imenu srce ne zabije hitreje nikomur. Toda pulz se bo bistveno pospešil marsikateremu staremu igralcu, ko povem, da je firma v osemdesetih igre izdajala pod blagovno znamko Ultimate Play the Game. To je dvojni pomen – ultimativno igranje in Ultimate, ki igra. Firma je v močni konkurenci vrste Imagine, Ocean, Firebird in Melbourne House postala najbolj proslavljeni, domala superzvezdniški založnik za ZX spectrum. Mnogi imamo v najlepšem spominu prav njihove špile, kot so Sabre Wulf, Knight Lore in Alien 8, zaradi katerih smo zanemarjali šolo, prijatelje ter osebno higieno. Splačalo se je. Igrali smo jih.

MAVRIČNA SAMOSTOJNOST

Bratsko sodelovanje

Ni bilo naključje, da smo se ob številnih Ultimatovih igrah pridušali: "Mater, kot na avtomatu je!" To je bil začetkom osemdesetih in tudi še nekaj časa po tistem največji poklon grafiki in izvedbi, saj so bili domači sistemi neprimerno šibkejši od namenskih v igralnicah. Brata Chris in Tim Stamper, ki sta ustanovila Ashby Computers in s tem Ultimate Play the Game, sta imela močno tovrstno zaledje. Leta 1958 rojeni Chris, študirani fizik in elektrotehnik, se je koncem sedemdesetih pridružil podjetju Associated Leisure, kjer je izdeloval 'conversion kite'. Z njimi je bilo moč nek avtomat spremeniti v privlačnejšega, ko prejšnji za stranke ni bil več zanimiv.

Kmalu se mu je pridružil mlajši brat Tim in s pridnostjo sta privlekla pozornost podjetnega sodelavca. Ko se je ta odpravil na svoje, sta šla Chris in Tim z njim v novo firmo Zilec. Ta tvrdka je bila ena redkih v Britaniji, ki je klepala izvirne avtomatne igre – levji delež ostalih je prišel iz Amerike in Japonske. Ko sta brata Stamper izdelala arkadni šuter Gyruss in je licenco zanj odkupil tokijski velikan Konami, je postopek za spremembo stekel v obratno smer. Gyruss je med retrofriki znan še danes, njegova posebnost pa je bila, da si sovražnike med letenjem uničeval iz pogleda od zadaj. Napredno.

ULTIMATE
PLAY THE GAME

Chris in Tim Stamper sta videti kot angleški računovodji iz osemdesetih. Vendar sta programsko-poslovna genija, ki sta osnovala Ultimate in Rare.

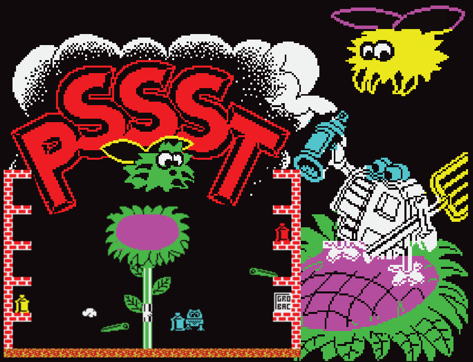
Rože, torte in lunarni moduli

V ranih, pred-Ultimatnih dneh sta se brata Stamper naučila marsičesa. Razumela sta, kako deluje posel z videoigrami, navezala stike z ljudmi iz industrije in se priučila programiranja tedaj priljubljenega procesorja Z80, intela svojega časa. Na tem kosu silicija so temeljile vse avtomatne igre, ki sta jih naredila, kar je tlakovalo njuno pot na ZX spectrum – ta je uporabljal prav Z80. Sem sta Stamperja preskočila takoj, ko sta uvidela, da začenja trg s stroji za igralnice plahneti in da so se mikroračunalniki v Angliji prijeli.

Med njimi se je posebej dobro prodajal spectrum 16 K in nanj se je dinamični duet osredotočil, ko je leta '82 ustanovil Ashby Computers and Graphics, A.C.G..

Vendar tega nista počela amatersko kot velika večina tedanjih razvijalcev, ki je programirala v garažah in jedla pri mamah. Uporabljala sta delovno postajo, mavrica pa je rabila le izvajanju kode. Strojne, seveda, napisane direktno v zbirniku.

Prodoren je bil tudi dizajn špilov. V času, ko je večina igric (da, prav igrice so bile to) za osembitnike nerodno oponašala avtomate, sta bila Ultimatova zgodnja naslova Jetpac in Pssst barviti, hitri, gladko premikajoči se strelski arkadi z dostojno grafiko ter spretno potegnjeno težavnostno krivuljo, ki si ju lahko boljši rezultat nažigal vedno znova. In si tudi ju! Za nameček v njihovih titulah nisi le brezsmiselno uničeval: v Pssst si ščitil rožo, v Cookie delal torto in v Lunar Jetmanu sestavljal vozilo.



Pssst je bil arkadica za spectrum 16 K, kjer si branil rastočo rožo pred žužki. Vsaka vrsta teh je bila občutljiva na svoj sprej, ki si jih sproti menjaval.

A to so bile še vedno igre, ki so si z avtomati delile DNK in pri katerih Ultimate ni ostal. Njihova prva akcijska avantura Atic Atac je iz ptičje perspektive ponudila raziskovanje za tiste čase velikega, iz posamičnih sob sestavljenega sveta, kar so omogočili samo računalniki. Prijem se je izkazal za uspešnega in Stamperja sta ga razširila s kultnim Sabre Wulfom za mavrični model 48 K. Pri njem sta začela kasete dajati v značilne, slogovno enotne škatlice, večje od običajnih. Poleg tega je Wulf stal deset funtov namesto šest, kolikor je bila tipska cena za spectrumov softver. S tem je novopečeni založnik sicer tvegal še večje piratiziranje, ki se je na računalnikih dodobra razpaslo. A se je zgodilo nasprotno. Kupci so bili ponosni na lično pakiranje in drago igro, ki so jo imeli za nekaj posebnega, in je niso marali presnemavati kolegom!

48K SINCLAIR ZX SPECTRUM
SABRE WULF
ULTIMATE
PLAY THE GAME

Za skoraj dvakrat višjo ceno od običajne si dobil Ultimatove igre v deluks pakiranju, ki se je podrejalo enotni podobi. Tako si jih ponosno dal na polico in se počutil nadmočnega lastnikom kopij.

H gorkoti vzhajajočega sonca

Sabre Wulf je bil uspešnica in je omogočil razvoj še boljših, grafično impresivnejših naslovov. Najbolj izpostavljeni so bili tisti v izometričnem sistemu Filmation – Knight Lore, Alien 8, Nightshade, Gunfright in Pentagram. Predvsem z njimi je ime Ultimate Play the Game postalo žig za kakovost in epskost, ki je ostali izdajatelji na spectrumu kratkomalo niso dosegali.

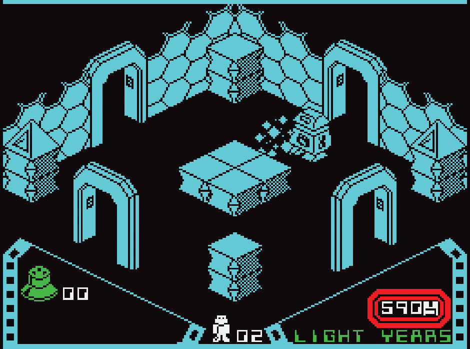
Ultimatovi špili so sicer izhajali za druge računalnike, na primer C64 in amstrad CPC. Toda predelave so vedno delali izven matične firme, izvirne igre pa sodelavci bratov Stamper. Onadva sta se osredotočala na mavrico, pri čemer je Chris programiral in Tim risal. Zanimivo je, da so v firmi redko dajali intervjuje, mogoče zato, ker so delali iz neuglednega skednja. Ko pa so jih, so se hvalili na vse pretege, vedoč, da so dosti pred konkurenco. Na oglasih in ovitkih kaset celo niso imeli sličic iz iger. Vse zato, da bi bila skrivnostnost pred igranjem in presenečenje med njim čimvečja. Delovalo je!

A ko so številni Slovenci v letih 1984 in 1985 šele dobivali spectrume pod novoletnimi smrečicami, sta Stamperja že vedela, da se ta trg začenja krhati, tako kot se je leta prej tisti z avtomati. (Pod naskokom gusarstva, konzol in zmogljivejših 16-bitnih osebnih računalnikov, kot je bila amiga, se je dejansko kmalu sesul.) Bila sta pač sposobna poslovneža, ki sta recimo Knight Lore dokončala pred Sabre Wulfom, a sta ga zadržala, da bi slednjemu, videzno bolj primitivnemu špilu omogočila borbo na trgu. Zato sta pripravila teren za nov podvig. Osnovala sta podjetje Rare, ki si ga ni lastil Ultimate, tega pa prodala velikemu U.S. Goldu. Vendar šele, ko sta bila prepričana, da imata nova trdna tla pod nogami. Japonska.

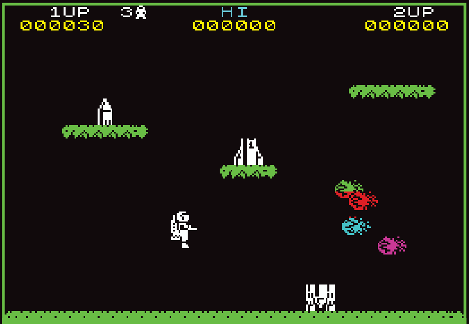
Chris in Tim sta namreč še pred osnovanjem Rara začela snubiti Nintendo, da bi razvijala za njihovo buhtečo sobno napravo NES. Ta se je v Aziji in tudi že v Ameriki prodajala bajno in je bila zaradi rabe modulov neobčutljiva na piratstvo, ki se je opazno zažiralo v dobičke s spectrumovega trga. Japonci so se namrdnili, kajti v tisti dobi so bili vse prej kot odvisni od zahodnjaških avtorjev. Toda Stamperja se nista dala. Sumljivo sta pridobila razvojno inačico NESa, z nepooblaščenim povratnim inženiringom izvedela za nje-

PREDSTAVLJENO S FILMATIONOM

Shahid Ahmad, ki pri Sonyju skrbi za indie igre na playstationu, se danes takole spomni Knight Lora: "Nisem mogel verjeti očem. Šok. Začudenje. Kolosalno občudovanje." Podobno meni Jon Ritman, avtor Match Daya: "Ko sem prvič videl Knight Lore, se mi je čeljust spustila do tal. Nobenih artefaktov, 3D-svet … Pojma nisem imel, kako je Chrisu Stamperju to uspelo." Ampak mu je. Knight Lore je posedoval ubijalsko grafiko, kakršne na spectrumu dotlej ni uspelo ustvariti nikomur. Dejansko je malokdo vedel, da je spectrum sploh sposoben česa takega. Izometrični pogled, v katerem velike gibljive sličice z atributi niso mešale okoliških barv, je bil odvisen od zvijače, ki je temeljila na ugotavljanju, ali je nek piksel v ospredju ali ozadju navidezne kocke. Pogonu so Ultimate rekli Filmation in je bil revolucija v tem, kako so bile videti spectrumove igre, pa tudi širše.

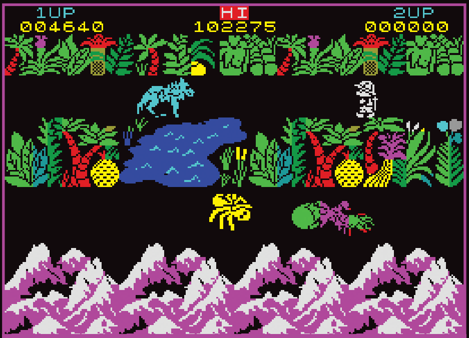


Ko so konkurenti skapirali trik, se je usul plaz podobnih izdelkov, od Batmana in Head Over Heels do Fairlighta, The Last Ninja, Solstica ter delno jugoslovanskega Movieja. V teh se je bilo običajno moč premikati v štiri strani, skakati, se boriti in nabirati predmete za reševanje uganke. A Ultimate si je že ustvaril sloves in kupci so se radi vrnili k štirim novim dozam stamperjevske magije. Za cekin hitro izdelani Alien 8 je bil Knight Lore v veselju, kjer si namesto volkodlaka usmerjal robotka … znova srednjeveški Nightshade je namesto statičnih soban (flip screen) vpeljal skrolajoče lokacije, čemur so rekli Filmation II … Gunfright, bojda zadnja igra za spectrum, na kateri sta delala Stamperja, se je odvil na Divjem zahodu in imel prvoosebne strelske dele … Pentagram pa se je vrnil k Knight Lorovemu receptu akcije, skakanja ter puzel, le da si lahko sovražnike pobijal.



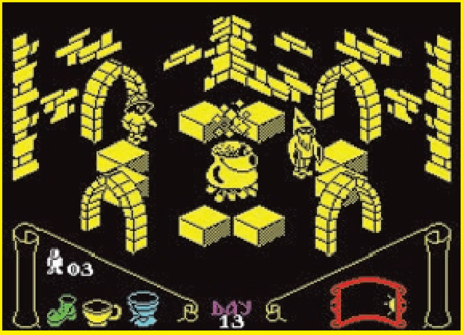
Jet Pac *Ultimate, 1983 – spectrum*

Tale preprosta akcijada je bila prva Ultimatova igra. Z vesoljčkom Jetmanom smo na tujskem planetu najprej nabirali kose rakete in jo nato polnili z gorivom, vmes pa se otepali sitnob. Bolj kot smo se dvizali, višji je bil rezultat.



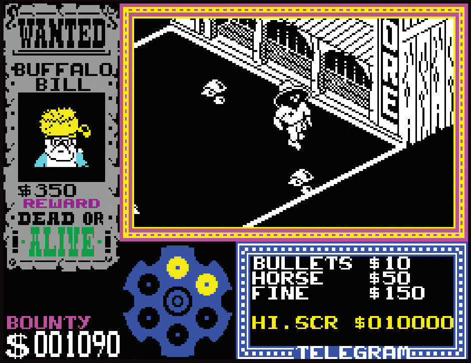
Sabre Wulf *Ultimate, 1984 – spectrum*

V prvi pustolovščini neustrašnega raziskovalca Sabremana smo po velikem džungelskem labirintu z 256 zasloni iskali štiri dele amuleta. Ko sem se vrnil k njej v emulatorju, nisem mogel verjeti, kako je težka … in privlačna.



Knight Lore *Ultimate, 1984 – spectrum*

Vitezovo izročilo je bilo najbolj cenjena Ultimatova igra. Z nabiranjem in metanjem predmetov v kotel smo se poskušali znebiti uroka, ki nas je ponoči spremenil v volkodlaka. Pot je bila nelinearna in soban nemalo.



Pištolarščina Gunfright je izšla leta 1986, ko je bil Ultimate že v lasti U.S. Golda. Ta ni imel nič pri njenem razvoju in je bil le trgovec z novci.

gove skrivnosti in zanj naredila smučarski špilček Slalom. Odletela sta v Kyoto, kjer jima je star prijatelj z zvezami uredil sestanek z Nintendovimi živinami, in pokazala umotvor. Rižojedci so bili navdušeni, zlasti Minoru Arakawa, ustanovitelj in kasneje dolga leta šef Nintendove ameriške veje.

Rare je tako postal prva zahodnjaška firma, ki je lahko razvijala igre za NES. Z odhodom Stamperjev se je končala doba Ultimata, ki je bil pod U.S. Goldom le senca nekdanje veličine, in začelo se je dolgoletno plodno sodelovanje z Japonci.

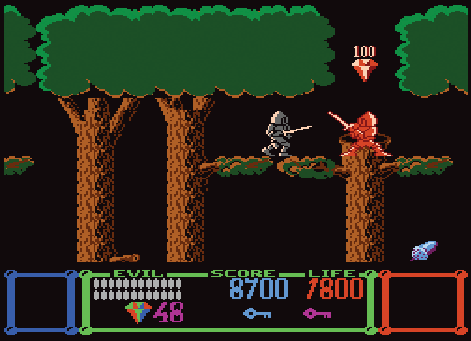
BRATENJE S SAMURAJI

Silicijeve afnarije

Naveza je v režiji različnih založnikov botrovala nič manj kot enainšestdesetim igram za NES in game boy, pa jerbasu njih za N64, game boy color, GBA, gamecube ter SNES. Med njimi so klasike, kot so Wizards & Warriors, Battletoads, GoldenEye 007 in Banjo-Kazooie. Med špili za SNES pa je največji raztur naredila serija Donkey Kong Country.

Prav znamenita opica hecnega imena najbolje oriše tesno simbiozo, ki je koristila tako Raru kot Nintendu. Navsezadnje je Kong ena najstarejših in najbolj cenjenih Nintendovih lastnin. Da so jo zaupali nekomu izven matične firme ter povrhu zahodnjakom, je bilo presenečenje, častivreden znak nindža zaupanja in prelomnica v odnosih med zahodnimi avtorji ter vzhodnimi zalagatelji. Naposled je prav delo na Donkey Kongu Nintendo prepričalo, da je leta 1994 kupil 49-odstotni delež v Raru in ga spremenil v praktično lastnega, čeprav odmaknjenega razvijalca.

Da so Rare dobili Donkey Konga, je bil med drugim zaslužen njihov sloves tehnoloških naprednežev. Tisti, ki so si ga pridobili še v NESovih dneh, ko sta Stamperja razturila NES. Nintendo se je hotel pridružiti valu trirazsežne, računalniško generirane grafike, kamor so stremele konzole tipa playstation, PC-kartice v slogu voodooja in filmi, kot je bil Jurski park. V to so ga prepričali prav Rare, ki so Japoncem na sestanku pokazali nekaj lastnih tride prizorov. Naključje pa je hotelo, da je Nintendo že začetkom devetdesetih imel dostop do ustrezne tehnologije, in sicer skozi proslavljeno ameriško firmo Silicon Graphics. Kmalu so se dogovorili za sodelovanje pri naslednji konzoli N64 in za to, da bo prav Rare z mogočnimi razvojnimi postajami Silicon Graphicsa poskrbel za 'next-gen' videz določenih prihodnjih iger. V Twycross so pripeljali milijonsko opremo, ki je bila v bistvu namenjena kasnejšemu N64, tedaj klicanemu 'project reality'. A Stamperja in oprode so jo čarobno uspeli uporabiti na veliko šibkejšem super nintendu z milijonsko bazo uporabnikov.



Ob spectrumovih igrah je solzo nostalgije potočil marsikak bralec, slika iz Wizards & Warriors pa bo večino pustila hladno. NES pač ni ZX!

KILLER INSTINCT

Dvorazsežno borilno igro Killer Instinct bržda poznaš s super nintenda, vendar je bil izvirnik spisan za avtomat. Renderirano grafiko zanj so Rare izdelali istočasno z DK Country, le da je bila še boljša.

Gorila po angleško

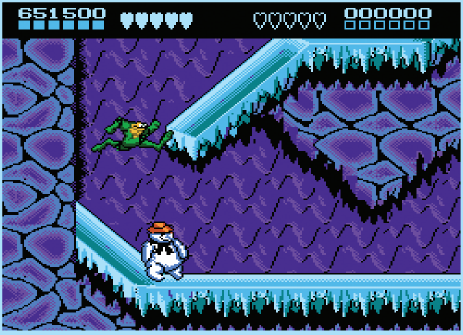
Donkey Kong je bil nenavadna izbira. Gorila je bil že lep čas v senci drugih junakov iz iste štalce, od Maria do Linka, in je nastopal le kot podporni lik. Daleč je bil čas, ko je leta 1983 v proslavljenem avtomatu metal sode pod noge Mariu, tedaj še Jumpmanu. A glavni Nintendov mag Shigeru Miyamoto, oče Maria in Zelde, je hotel opičnjaka obuditi. Zaradi razdalje med Japonsko in Anglijo v Raru ni mogel viseti osebno. Je pa tja stalno pošiljal ideje in skice, kako naj bi nova, od strani gledana platformska arkada izgledala.

Kljub temu je Raru pustil, da je na likih in novem špilu pustil svoj pečat, čeprav so ga Britanci občasno z idejami vrgli s stola. Recimo tedaj, ko so Kongu v roko potisnili pravo pištolo. Miyamotov odziv: "Mogoče bi lahko bila vodna!" Na kraju je bil novi Donkey Kong veliko bolj resen, atletski, mlajši in 'oster' od tistega, ki si ga je zamislil Miyamoto. Dejansko je Kong, kakršnega poznamo danes po seriji Country, veliko bolj Rarov kot Nintendov junak.

Nintendo
DONKEY KONG COUNTRY
An Incredible 3-D Adventure in The Kingdom of Kong!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
G

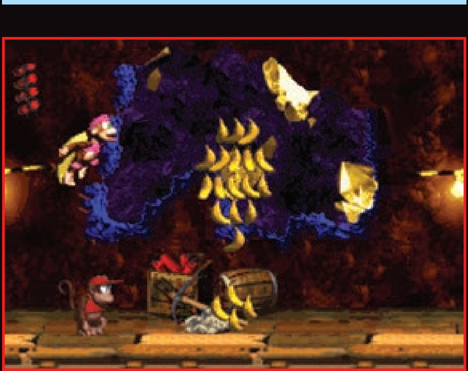
Ko sem DKC gnal za analne potrebe, se mi je zdelo, da se je po igralni plati postaral dosti slabše od Maria. Je pa grafično še vedno kul.

Za njegovo premikanje so skušali uporabiti gibanje kakih petnajstih živali, dokler se niso zedinili, da je najboljše konjsko. Poleg tega so si izmislili celo podporno menažerijo – žabo Winkyja, mečarico Enguarda, nosoroga Rambija, staro opico Crankyja, surferskega Funkyja, dečvo Candy in nečaka Diddyja, ki se je na dolgi rok izkazal za najbolj priljubljenega. No, liki še zdaleč niso bili edini izziv. Dotlej je bil Donkeyjev svet pust, sestavljen iz tramov, lestev in sodov, ki jih je lučal na Maria. Rare si je namesto tega zamislil bohoten džungelski svet iz štiridesetih premočrtnih, zaporedno nanizanih stopenj, med katerimi je vsaka nudila nekaj novega, od plavanja prek cijazenja z rudniškim vozičkom do menjavanja med dvema likoma glede na situacijo. In, jasno, udejanjili so pomembno razliko – Donkey Konga so iz vloge negativca, ki jo je sceloma zasedel Bowser, spremenili v dobričino.



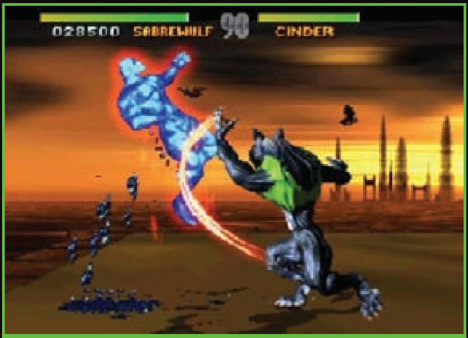
Battletoads *Nintendo, 1991 – NES*

Po zgledu nindža kornjač si je Rare izmislil troje živčnih človekolikih žab, ki so šle na desno, skakale in teple. Lahko, da so bile prisrčne, toda špil je bil vrhovniško težek. A očitno se je priljubil, saj je dobil več nadaljevanj.



Donkey Kong Country 2 *Nintendo, 1995 – SNES*

Da ne bomo stalno vlačili na plano enice, dajmo priznanje še dvojki, podklicani Diddy Kong's Quest. Kot Diddy smo reševali strica in se spreminjali v živalske pomočnike, igra pa je veliko bolj poudarjala raziskovanje.

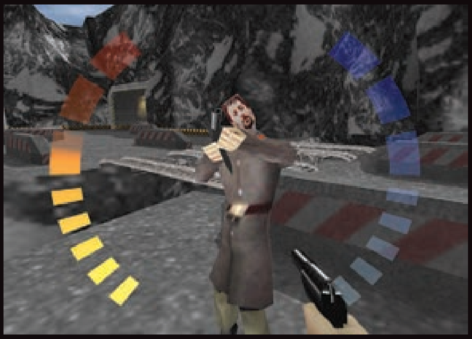


Killer Instinct *Nintendo, 1995 – SNES*

Od strani gledana pretepačina še danes uživa kultni status, med drugim zaradi nedavne obuditve na xboxu one. Poudarek je bil na veriženju udarcev v nazarensko dolge kombinacije in na krutih usmrtitvah v slogu Kombata.

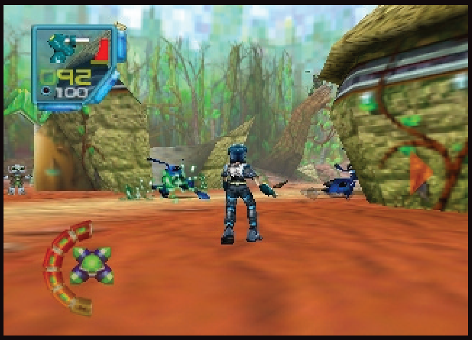
Opičji posli

Ko so Donkey Kong Country prvič pokazali javnosti leta 1994 na sejmu Shoshinkai, so zaradi plastično renderiranih, gladko animiranih likov in krasnih ozadij mnogi mislili, da igra teče na project realityju. Niso mogli verjeti, da je SNES zmožen česa takega, tako kot je svojčas občinstvo pretresel Knight Lore na spectrumu. Stamperja sta bila pač talenta deluks, iz strojev sposobna iztisniti še zadnji atom moči, kakor zdaj počne Naughty Dog s PS3. Šest tednov po lansiranju v božičnem času 1994, ko je Sony že splovil playstation, so prodali prav toliko milijonov izvodov DKC, s čimer je Nintendo izvrstno zaslužil. Igra je navdušila tudi mene, saj sem ji nekoč davno podelil oceno 95. Nadaljevanja so bila samoumevna in so prišla tako na SNES kot na game boy, GBA in N64. Prav tako so k žvenketu goldinarjev prispevali drugi liki, najbolj Diddy, ki je dobil lastno mariokartovsko dirkačino Diddy Kong Racing. Sekala je.



GoldenEye 007 v navezi Rare + nintendo 64 največkrat omenjamo. Miks akcije in skrivanja je dobro prestal test časa in ugledal hudo nadgradnjo za wii, ki ostaja skriti strelski biser te konzole.

Vendar se je idilično razmerje med Nintendom in Rarom ohlajalo. Rare je sicer ostal založnik, vendar jim Nintendo ni pustil, da bi se razkomotili v vlogi, ki je več denarja odlivala v Anglijo. Prav tako naslednje Rarove igre za N64 kljub strokovni hvali niso bile velike komercialne uspešnice, naj govorimo o Perfect Darku, Banjo-Tooieju ali Conker's Bad Fur Dayu. Začetkom dvatisočih se je Nintendo ubadal z naslednikom N64, gamecubom, Rare pa je imel opravka sam s sabo, saj je iz studia odšlo nekaj nadarjenih, uvedenih posameznikov, ki so ustanovili lastne firme. Med njimi Free Radical Design (danes Crytek UK), od koder smo dobili prvoosebno streljanko TimeSplitters. Okoliščine so privedle do tega, da sta Chris in Tim iz podjetja iztisnila Nintendo, ki ni bil večinski lastnik, in leta 2002 stoodstoten delež prodala najbolj premožnemu in vztrajnemu snubcu, Microsoftu. S tem je Rare vstopil v svoje tretje, aktualno in najbolj težavno obdobje.

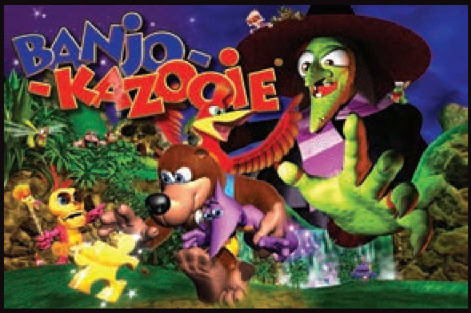


Futuristična tretjeosebna streljanka Jet Force Gemini je pozabljen Rarov špil, ki se začne počasi, a se sčasoma razcveti v odličnico.

MEHKI VALPET

Bledeči Štampiljki

Za zaposlene se z menjavo lastnikov ni dosti spremenilo, razen da se je štab iz skednja preselil v arhitekturno čudo v Twycrossu. A počasi je iz Rara izpuhtelo družinsko vzdušje. Brata Stamper sta prej večino delavcev najela osebno in vsi so se poznali med sabo. Z novo metlo so prišli drugi ljudje, tujci, ki sta jih zanimala predvsem rast ter dobiček. Vse ideje je bilo treba potrditi pri višji sili, ki jih je spustila skozi kalkulator in odobrila le najbolj neposredno dobičkonosne. Chris in Tim pa sta se vedno bolj umikala v ozadje, v poslovno plat in stran od oblikovanja iger.



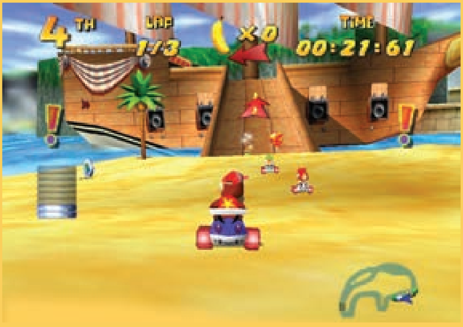
Eden od Rarovih modernih izdelkov so prebarvane stare uspešnice, od Banjo-Kazooieja (XBLA) do Jetpaca (Windows 8, Windows Phone).

Nekaj je moralo počiti, in tudi je. Brata sta Rare zapustila leta 2007 in za sabo pustila luknjo. Tako, ki je ni bilo mogoče zapolniti. Vse, kar je Rare naredil velikega, je nastalo pod njunim vodstvom. Tako v stari dobi znamke Ultimate Play the Game kot v novi, ko se je firma posvetila xboxu. Na 360 so izdali spodobni Kameo: Elements of Power, slabi Perfect Dark Zero in odlično simulacijo rajskega vrta Viva Piñata. Dve inačici slednje in presenetljivo dobra dirkačina Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts so prišle 2008, kar pomeni, da so bile v razvoju vsaj načeloma povezane s Stamperjema. Nato pa je sledil mrk, v katerem je Rare – če odštejem predelave starih uspešnic za Live Arcade – naredil samo dvoje. Oblikoval je lutkaste like avatarje za uporabniški vmesnik xboxa 360, na katerih so bojda delali še pred Nintendovimi miiji, in izdal tri verzije povprečne risankaste športne igričke Kinect Sports. Najnovejšo Rivals pravkar za xbox one.

Bisere svinjam

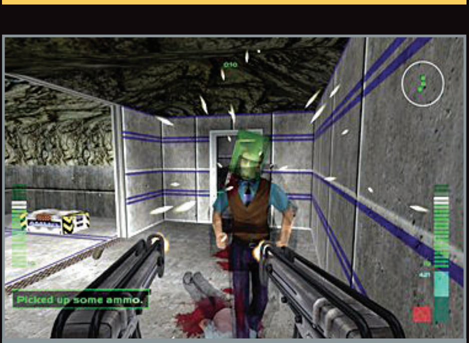
Microsoft je proslavljeno firmo, ki jo je kupil za stotine milijonov in v kateri delajo ali so delali izredni talenti, torej zlepil s tehnološko faliranim, v igralnem smislu polovično uporabnim kosom periferije za zaznavanje gibanja. Tvrdka, kjer so nekoč nastajali veličastni, inovativni špili, ki so pri igralcih budili navijaško navdušenje in pri konkurentih zavist, je tako obsojena na klamfanje rutinskosti za masovni trg nepoznavalcev. Bržda zato, ker jo je MS zaradi 'slabših poslovnih rezultatov' na prelomu desetletja prestrukturiral in odgnal oziroma se znebil več ključnih uslužbencev. Sam mislim, da je bila poroka vnaprej zgrešena – Rare kot razvijalec, znan po skrivnostnosti, kreativnosti in odprtosti k Aziji, ter Microsoft, ki poudarja ameriškost, mačizem in testosteron? Težka.

Kaj jim pomagajo podružnični studiji z veliko osebja in milijonska prodaja? Navdih je zamenjal denar, jajca so se skrčila na velikost majhnih ničel na bančnem računu. Naj bo za to odgovoren overlordski Microsoft ali sam Rare, eno je gotovo: ugled pri predanih igralcih je izgubljen. Pot nazaj na vrh, ki naj bi jo pomagalo tlakovati par nedavno zaposlenih industrijskih znalcev, bo težka in dolga. Naj nanjo stopijo čimprej.



Diddy Kong Racing *Rare, 1997 – nintendo 64*

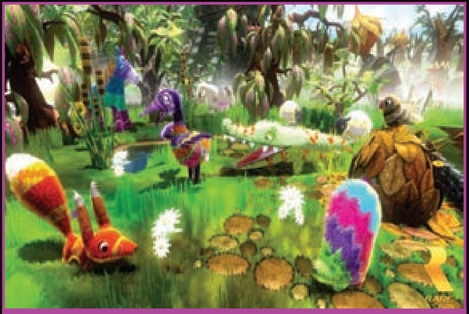
Svojčas je Rare nenehno skrbel za inovativnost in sprevračal žanrska pravila. DKR je bil kopija Mario Karta le na površju, saj je vseboval nadsvet, po katerem si iskal balone, nakar si se dirkaško spopadel s šefi. Le emuliraj!



Picked up some ammo.

Perfect Dark *Rare, 2000 – nintendo 64*

Na to futuristično prvoosebno mešanico streljanja in skrivanja se ob čaščenju GoldenEya redno pozablja. Okolica je bila Blade Runner, postali smo ženska, pri igranju pa smo zastrupljali aliene in nanje lepili granate.

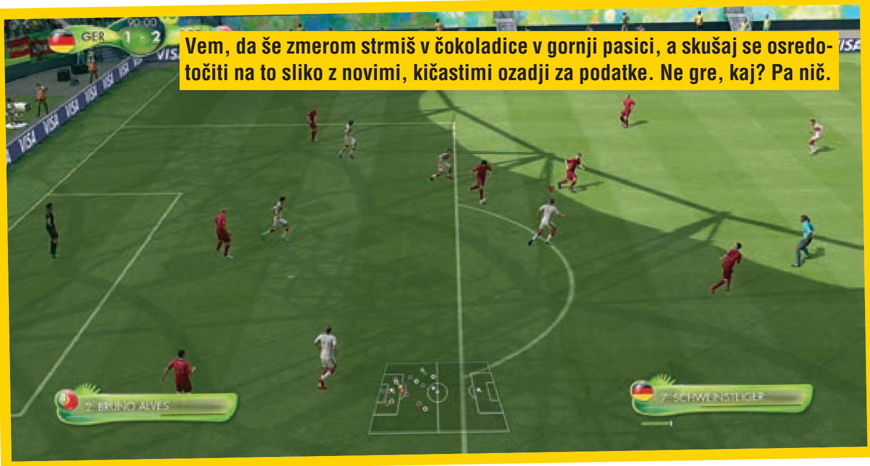


Viva Piñata *Microsoft, 2007 – xbox 360, PC*

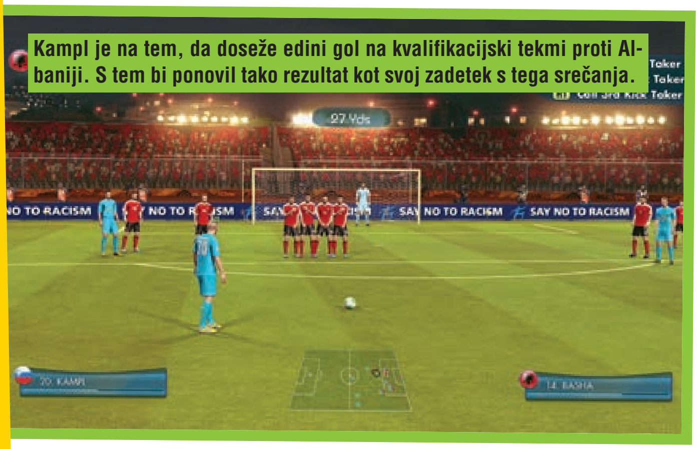
V obdelavo smo dobili kos zemlje in ga spremenili v rajsko zatočišče za pisane, kosmate meksikanske živali, 'piñate'. Na tla smo devali goščo, kupovali predmete, odganjali sitnobe in spremljali hecne ploditvene običaje.

Priložnostni Kinect Sports ni upravičil nakupne cene. Tudi zaradi kinectovega zamujanja. Slično se dogaja z inačico Rivals za xbox one, kjer je takisto prisoten zamik. Toliko o next-genu.

2014 FIFA World Cup Brazil



Vem, da še zmerom strmiš v čokoladice v gornji pasici, a skušaj se osredotočiti na to sliko z novimi, kičastimi ozadji za podatke. Ne gre, kaj? Pa nič.



Kampl je na tem, da doseže edini gol na kvalifikacijski tekmi proti Albaniji. S tem bi ponovil tako rezultat kot svoj zadetek s tega srečanja.

Se je že začelo. V štacunah imajo blizu kas nametane plastične žoge z logotipom svetovnega fuzbalskega prvenstva v Braziliji / prisegel bi, da je na radiu več sambe kot ponavadi / in kakopak je dosti pred začetkom dogodka 12. junija izšla uradna igra. Gre mar za kvalitetno praznovanje, ustrezno največjemu športnemu dogodku poleg olimpijskih iger, ali za vlečenje denarja iz žepov lahkovernih navdušencev? Malo obojega ...

Od Kroata do nigra

Ker se prerivanje za vstopnico na prvenstvo začne dolgo pred slednjim, je verjetno, da bo novopečen lastnik igre najprej skušal popraviti vnebovpijočo krivico slovenske neuvrstitve v Brazilijo. Ali prevzel katerokoli od ostalih 202 polno licenciranih izbranih vrst, med njimi hrvaške in nigerijske, ki v Fifi 14 manjkata. Kavčni Katanci se lahko denimo odločijo, da postanejo kapitan izbrane vrste. Pri tem izbereš obstoječega nogometaša ali narediš svojega. Od tod naprej z njim sodeluješ na vseh obveznih in neobveznih srečanjih, pri čemer nadzoruješ le in samo njega.

Toda najprej si je treba selektorjevo naklonjenost priboriti skozi uvodna srečanja, kjer se trudiš imeti na koncu tekme čimboljšo oceno. Pri tem ne štejejo le goli, marveč podaje, držanje ukazane pozicije in podobno. Ocena se sproti na zaslonu vidno niža in viša ter je primerjana s tekmeci za pozicijo v repki. Vmes si rahlo krepiš ali slabiš formo s sodelovanjem v miniigrah, kjer vadiš strele, podaje in slično.

Modus, ki je v NBA 2K že stalnica, je dolg in kar nalezljiv. Toda ocenjevanje je preveč okostenelo. Svoje vloge se moraš držati kot pijanec plota, ne upoštevaje situacijo na zelenici, in hitro fašeš znižanje cifre, čeprav si kot branilec prevzemal pobudo v napadu, ker si videl priložnost, ali kot napadalec reševal rit lenim bekom. Poleg tega si na milost in nemilost prepuščen muhastim kolegom, ki včasih tako pleteničijo, da bi najraje kar sam postal trener in jim v garderobi dal tinte piti. Oj! Daj žogo, kmetavz!

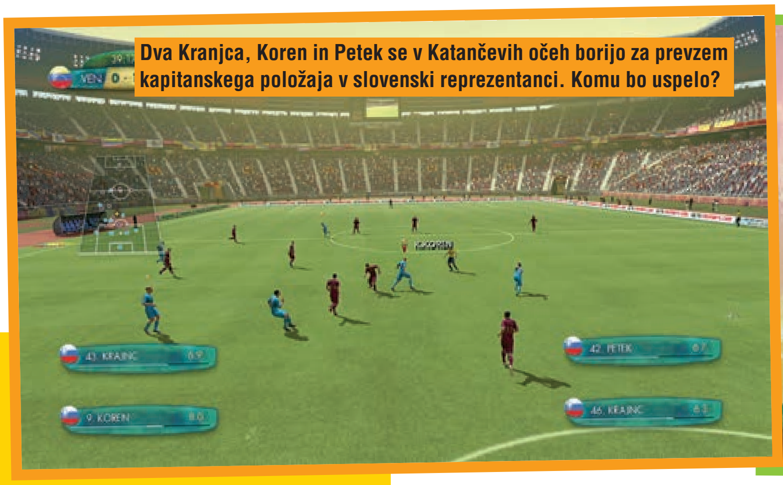
65 *"Vai, vaiiii!" se dere* ***Sneti****, ko gleda miganje tolstih brazilskih riti.*

PS3 / xbox 360 **Electronic Arts**

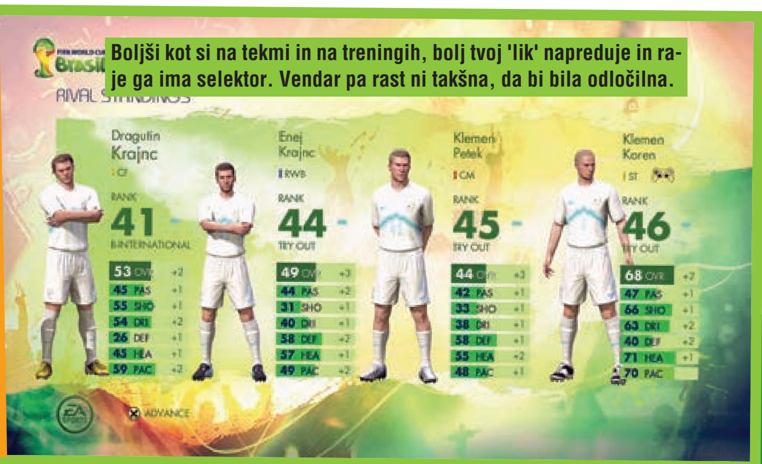
Nova, boljša zgodba

Zato na splošno bolj sedeta normalni World Cup, kjer se pač podaš na obstoječi turnir, ali kvalifikacijski način, v katerem si nadzornik vse reprezentance in klasično menjavaš med igralci. Tu se sprehodiš skozi vse prijateljske in uradne tekme na oficielnem koledarju ali si narediš svojega. Srečanja, ki jih ne maraš, lahko simuliraš z dokaj realnimi rezultati. Tretja možnost je 'story of qualifying'. Tam najdeš več deset scenarijev iz resnične bitke za vstopnico na mundial. V 86. minuti moraš denimo zmagati kot azzurri proti Bolgarom ob neodločenem rezultatu ali v vlogi urugvajskega bombarderja Luisa Suareza štirikrat zadeti proti Čilencem. Zmoreš?

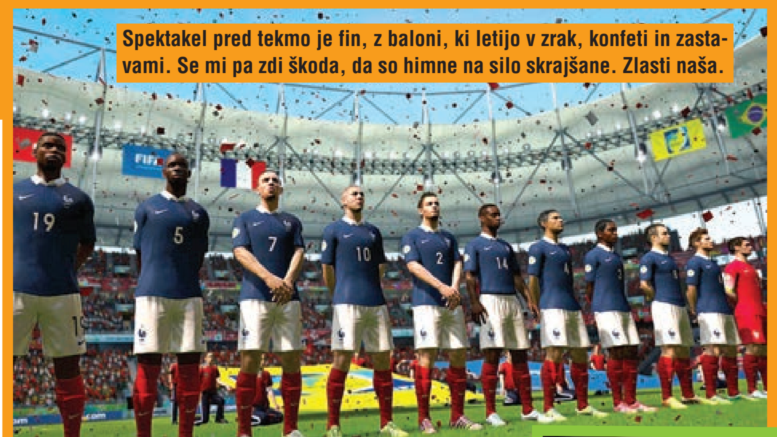
Tak modus je za World Cupe klasika in kar se dolgoživosti tiče, ne nadomesti menedžerstva iz Fife 14. A pohvalna sta tako število kot kakovost izbranih zagat. Takisto je moč odkleniti ločene skupke scenarijev za nam najbolj blizke države, ki v svetu žogobrca nekaj pomenijo, od Nemčije in Francije do Anglije ter ZDA. To storiš v zameno za virtualne kredite, ki jih imaš mogoče že vnaprej kup, saj se prenesejo iz Fife. Za taiste nabaviš zgodovinske drese, žoge in podobne



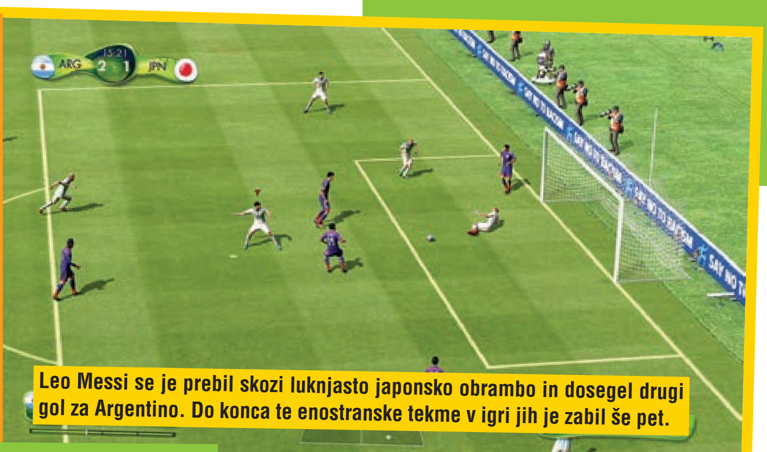
Dva Kranjca, Koren in Petek se v Katančevih očeh borijo za prevzem kapitanskega položaja v slovenski reprezentanci. Komu bo uspelo?



Boljši kot si na tekmi in na treningih, bolj tvoj 'lik' napreduje in raje ga ima selektor. Vendar pa rast ni takšna, da bi bila odločilna.



Spektakel pred tekmo je fin, z baloni, ki letijo v zrak, konfeti in zastavami. Se mi pa zdi škoda, da so himne na silo skrajšane. Zlasti naša.



Leo Messi se je prebil skozi luknjasto japonsko obrambo in dosegel drugi gol za Argentino. Do konca te enostranske tekme v igri jih je zabil še pet.

vzdušne drobnarije. Med njimi so tudi vnovični poskusi za zmago po porazih na tekmah, kar je najbolj uporabna zadeva. Čudo prečudno, da ni free 2 play zaslužkarstva v slogu kupovanja navideznih soldov za prave. Daleč smo prišli, da moram EA v tem pogledu pohvaliti :).

Klinično naštevanje ne zaobjame čarobnosti, ki jo znajo ti elementi (po)ustvariti. Slovenskih scenarijev ni, saj smo daleč premalo važni. Toda navijači, ki jim srce bije za druge države, bodo navdušeni, ko bodo v vlogah omiljenih reprezentanc podoživeli prelomne trenutke. Ali opazovali, kako z lastnim igranjem prispevajo k vsakodnevnemu vzpenjanju ekipe po svetovni internetni lestvici. Slovenija je v tem trenutku solidna petdeseta!

Pokliči Zahota, bo on uredil

Tovrstni detajli iz Brazilskega kupa naredijo pretežno uživantski špil, v katerem vlada drugačno vzdušje kot v Fifi. Po eni strani zaradi južnoameriških glasbenih ritmov in eksplozivno pisanih uvodov v dogodke, kjer nad zelenice poletijo baloni in na tribunah ter v mestih pred videozasloni nebrzdano raja mladež v čudnih pokrivalih. Med dogodki atmosfero ustvarja angleški čvekaški par Men in Blazers, mala internetna senzacija, ki podcastovsko debatira o fuzbalu, ribah, čipsu, pivu in bedi angleške reprezentance. Škoda, da se začneta prehitro ponavljati, saj ju ne streamajo.

Po drugi pa zavoljo igranja. Nikakršno presenečenje ni, da akcija na zelenici ni bistveno drugačna od tiste v običajni Fifi. Poudarek je znova na hitrem, akcijskem fuzbalu, ki se v nekaterih pogledih spogleduje z realizmom, a je občutno manj tehničen kot sorodni Pro Evo. Ne Grčija, Brazilija je to! Važni so brzopeti prodori, ronaldinjovski triki in bombastični goli. Drugače rečeno, šteje zabava. Obrambo se da držati, toda igra očitno favorizira napad, saj so kontre učinkovite celo proti formalno najbolj trdnim bunkerjem (ultra defensive), golgeter z nabildanimi statistikami, kot je 'pace', pa bo zmogel ob enakovrednosti ostalega vreči na rit slehernega branilca. Klin, ki klin izbije, je kajpak nasprotni naskok. V World Cupu je našteto še za kanec očitneje, saj je privzeti tempo malo hitrejši in streli še močnejši kot v Fifi. Projektili domala strgajo mreže. To prispeva k hitremu zadovoljstvu, tako proti konzoli kot na spletu, kjer se udejstvuješ v posamičnih tekmah, virtualnem turnirju in kvalifikacijah, urejenih na podlagi standardnih lig iz Fife.

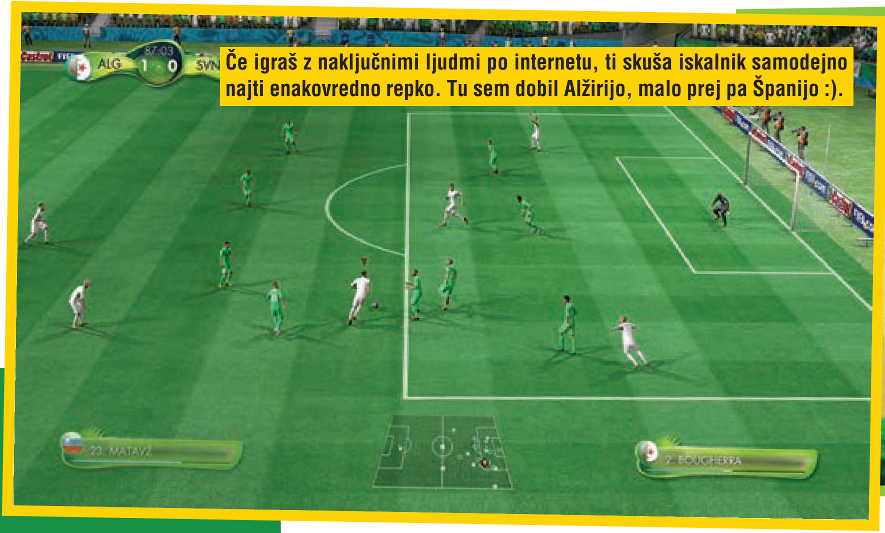
Je pa res, da so nekoliko obrzdali doseganje golov z glavo, med drugim zaradi naslanjanja bekov za ramena tistih, ki jih preskakujejo. Koti so rahlo bolj taktični zaradi tega, ker lahko s štirimi vnaprej določenimi nastavitvami sotrpine zgoniš v sredino ali jih razporediš kako drugače (seveda ne po lastni izbiri, to bi bilo že PESniško). Umetna pamet je kljub luknjam, kot so pogosto utekavanje soigralcev v ofsajd, še malo bolj sposobna in življenjska, vštevši golmansko ter sodniško. Pa dodali so porcijo animacij pri stiku teles, ki se borita za žogo. No, ta je še zmerom nekoliko preveč očitno z elastiko pripeta nanje, dočim ves animacijsko-fizikalni pogon občutno zaostaja za tistim v Fifi 14 za PS4 in xbox one. World Cup je namreč storjen le za playstation 3 in xbox 360, konzoli, ki v Braziliji prevladujeta. Računalnikov je tam doli in na drugih trgih mnogo, toda EA se ni odločil za PC-verzijo, čeprav dotična od predhodnice ne teče na next-gen pogonu Ignite. Razumi, kdor more.

Drago kot Šmarna gora

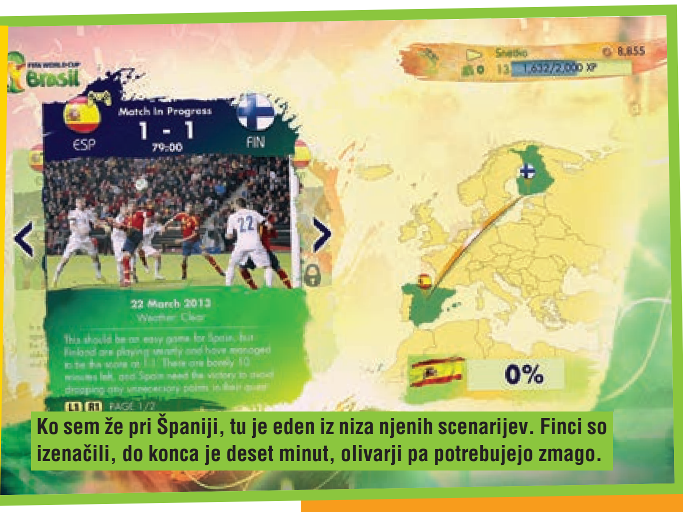
Na podlagi alinej bi človek rekel, da ne gre niti za Fifo 14 v1,5, bolj za 1,2. Toda vtis, ko nekaj časa igraš, je zadosti drugačen, da World Cupa ne moreš odpisati kot nekaj, kar so naredili v dveh tednih. Črnobelo gledanje, cinizem in udrihanje čez EA so privlačni, vendar si jih špil ne zasluži.

Vsaj ne počez. Količina novosti namreč tako formalno kot izkušenjsko vseeno ni taka, da bi upravičila založnikovo trženjsko odločitev. World Cup namreč tržijo po polni ceni dobrih 50 evrov, kar je preveč. Utopično bi bilo pričakovati, da bomo tovrstno vsebino dobili kot brezplačno zaplato za Fifo 14. Definitivno pa bi bilo primerneje, če bi za digitalno nadgradnjo plačali 20 evrov ali jih odšteli 35 v samostojni fizični obliki. V doživetju so namreč nepričakovane luknje, na primer igranje kvalifikacij kar na brazilskih štadionih (?!).

Najbolj pa je treba upoštevati, da ima izdelek manj vsebine in krajši rok uporabe kot normalna FIFA. Aktualen bo do 13. julija, ko se bo resnično prvenstvo izteklo, nakar bo hitro ugasnil in jeseni ga bo pognal le še redkokdo, zlasti na spletu. S poslovnega stališča je cena umevna, pač kujejo železo, dokler je vroče. Z gledišča razgledanega in kakovost terjajočega kupca, ki noče imeti razširjene analke, pak ne.



Če igraš z naključnimi ljudmi po internetu, ti skuša iskalnik samodejno najti enakovredno repko. Tu sem dobil Alžirijo, malo prej pa Španijo :).



Ko sem že pri Španiji, tu je eden iz niza njenih scenarijev. Finci so izenačili, do konca je deset minut, olivarji pa potrebujejo zmago.

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Če bi mi kdo pred leti rekel, da bo kmalu pri vrhu lestvic popularnosti igra z imenom Plants vs. Zombies, bi najprej preveril, če mu je v kri vdrl seč in ima zdaj resne težave z možgansko opno. A mogoče je PopCapov špilič na računalnikih in mobilnikih razturil prav zaradi norega imena. (Ej, navsezadnje je uspel tudi nemogoče klicani Flappy Bird, tako da šur, zakaj pa ne.) Oziroma z njim povezane zasnove, ko si v maniri tower defensa po vrtu razpostavljal rože za mrcvarjenje lačnih zombakljev. Trupelca so lazila z desne proti levi po več ravneh, ti pa si sadil sončnice, kaktuse in podobno floro ter opazoval, kako mrtvece samodejno zasipa z izstrelki. Bilo je plitko in dolgovezno, a kratkočasno in všečno mnogim, ki niso bili zadosti spretni za resnejša branjenja s stolpiči oziroma se jim z njimi ni ljubilo ukvarjati.

V podobno smer stopa odvrtek Garden Warfare, ki zelenjadarske bitke bistveno spremeni. Kakor bi tržnica, kjer pri prijaznih tetah kupuješ bio radič, lepega dne mutirala v otroško igrišče, je strategijo zamenjalo tretjeosebno večigralsko streljanje v omejenih arenah. Ne tako veličastno kot v Titanfallu, divje kot v Call of Duty: Ghosts in kompleksno kot v Battlefieldu 4, vendar humorno, pisano, razgibano in preprosto žurersko. Ter niti ne tako odvrgljivo, kot bi se zdelo glede na tradicijo serije.

Spomladi na vrtu, pa to

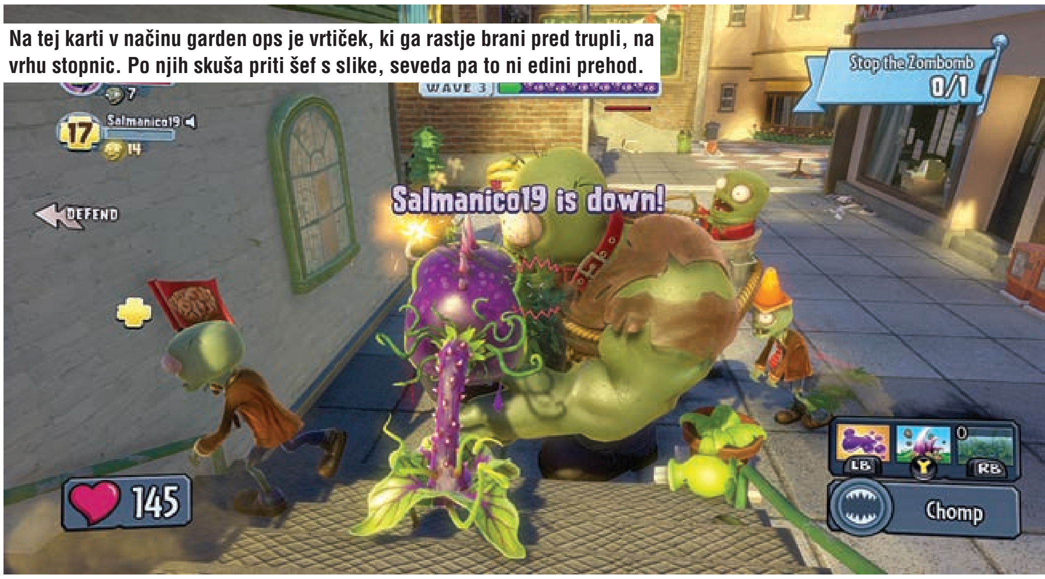
V središču pozornosti so znova bitke med sprtimi rastlinami in zombiji, in sicer v dveh temeljnih okusih. Prvi je 'garden ops', kjer s še do tremi drugimi ljudmi po internetu na strani klorofilnikov sodeluješ v boju proti mrličem. Ti prihajajo v naraščajoče težkih valovih in ne smejo uničiti branjenih vrtičkov. Na nižjih težavnostih so valovi dokaj umirjeni. Na višjih pa nad druščino hitro privrši še kaj drugega kot navadni zombaklji, med katerimi so tak z vedrom na glavi, bralec časopisov, dobro zaščiteni v krsti, eksplozivnež in tako dalje. Pojavijo se namreč močnejši, šefovski mrtvaki, na primer jeti, plesalec, bombaš in mišičnjak z električno macolo.

Pri obrambi si pomagaš s sajenjem rož v statične tegelne, med njimi strojnice in zdravilne sončnice, obnavljajo življenjsko energijo. Če tolpa opravi z vsemi valovi, je treba globoko vdihniti, opustiti zavetje njive in oddirjati do zbirnega mesta. Tam med vse močnejšimi zombijskimi naskoki sčasoma dočakaš Norega Davida, za serijo tradicionalnega rednecka, ki prileti s kmetavzarskim kombijem in vso karfijolo odpelje na varno.

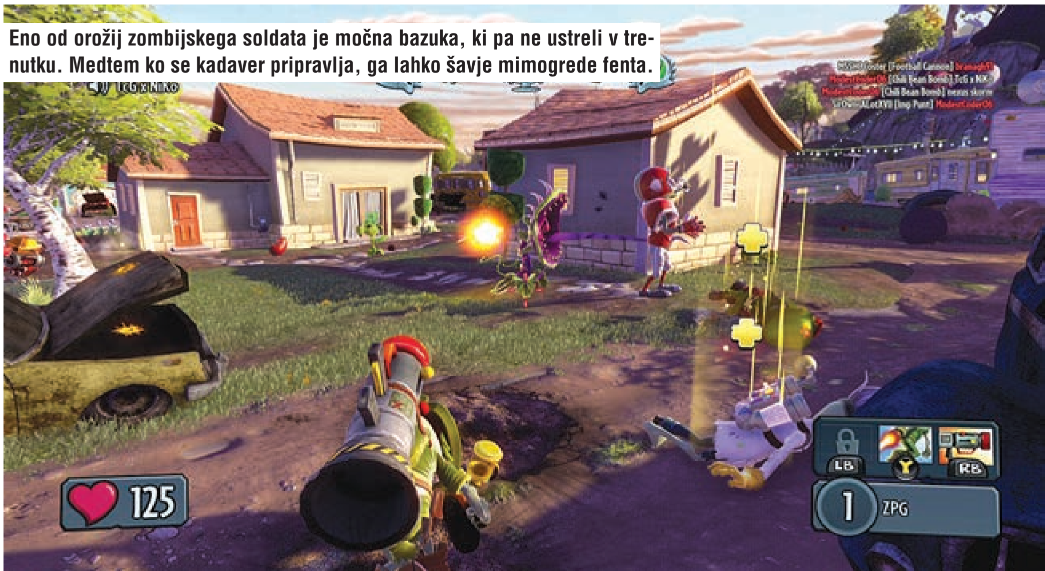
Vrtičkarski rompompom

Pričakoval bi, da bodo garden ops hitro izgubili na privlačnosti, a so te dejansko sposobni zadržati za lep čas. Zlasti če je druščina uigrana in raznolika po izbranih poklicih. Med običajnimi, polšefovskimi in šefovskimi valovi se pojavijo nepredvideni, ki jih uravnava avtomat na srečo, iz tal se dvignejo nagrobniki, ki jih je dobro uničiti, a je treba za to oditi z vrta, in zombaklji radi navalijo iz več smeri hkrati. Vrt je namreč zmerom odprt na več koncih, tudi zgoraj in spodaj, zaradi česar je treba pokrivati različne prehode. To pa zagotavlja dinamiko in adrenalin.

Posebej sem bil presenečen nad solidno oblikovanimi prizorišči v modusu garden ops. V izvedenkah starega načina horde so karte v veliko igrah nedomišljijske in se akcija zvečine osredotoča na bojevanje. V Garden Warfare pa so zemljevidi na prvi pogled simpl, a so raznoliki in za dobro izrabo terjajo kar nekaj preučevanja ter privajanja. Škoda, da jih je samo pet in da so zgolj izrezki prizorišč za tekmovalni internetni multiplayer. Lokalni za dva na razdeljenem zaslonu je sicer vdelan, a je polovičarski, ker sodelujoči igralec ne more razvijati svojega zelja.



Na tej karti v načinu garden ops je vrtiček, ki ga rastje brani pred trupli, na vrhu stopnic. Po njih skuša priti šef s slike, seveda pa to ni edini prehod.

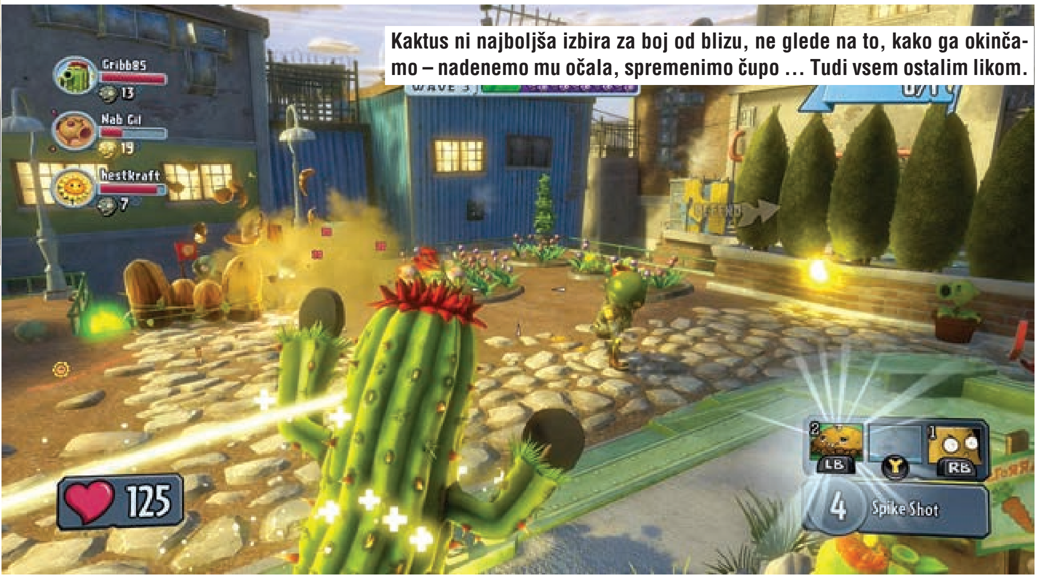


Eno od orožij zombijskega soldata je močna bazuka, ki pa ne ustreli v trenutku. Medtem ko se kadaver pripravlja, ga lahko šavje mimogrede fenta.

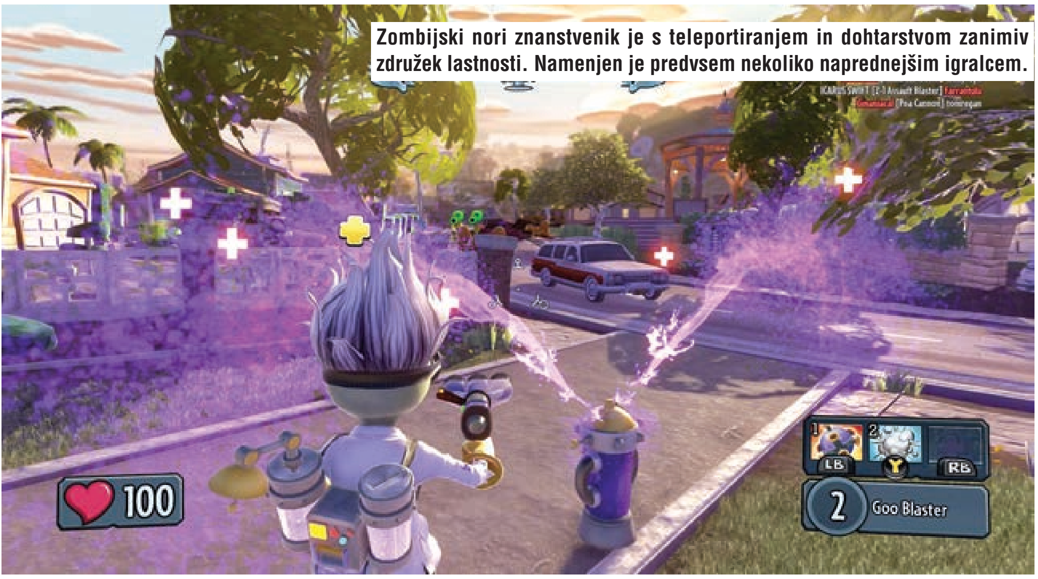
Gniloba in trohnoba

Spletni multi je središče udejstvovanja, in sicer do te mere, da moraš imeti za vsakršno igranje zlato naročnino na Xbox Live (zraven dobiš šifro za dva dni). Tvorita ga dva temeljna modusa: team vanquish in gardens & graveyards. Prvi je moštveni deathmatch, kjer se dve moštvi s po dvanajstimi igralci borita, katero bo prej doseglo petdeset fragov. Drugi rože prisili, da branijo zaporedoma nanizane cilje, ki jih v omejenem času napadajo zombiji, nakar se člani ekip zamenjajo. Tu imajo trupla lastne umetnopametne sodelavce, saj lahko iz tal vlečejo računalniško vodene manjše kadavre.

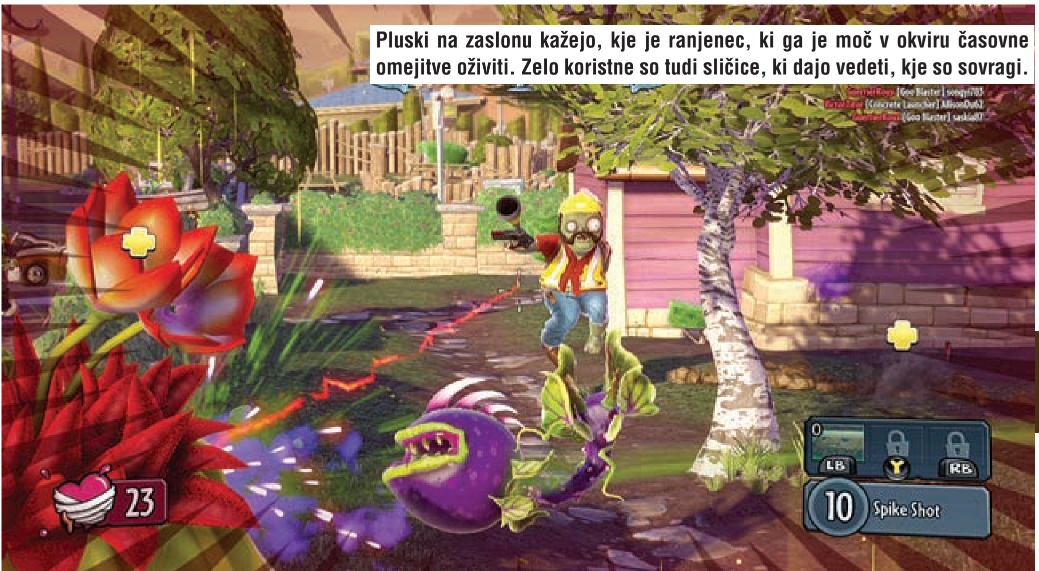
Modusa sama po sebi res nista nič posebnega. So pa druge privlačnosti, začenši s krasno, barvito, risankasto grafiko, ki puhti od samosvojega sloga in heca. Težko je brez nasmeha gledati čudaške segniteže, ki se šepaje in z mongoloidnimi frisi prebijajo čez ovire ter se kruto spopadajo s svežim sočivjem. Oziroma lačno cvetje, ki med ostudnim kruljenjem golta trohneče meso. A še bolj privlači deseterica stopenj, ki je tako kot v garden ops krasno razgibana. V obmorskem mestecu se boji odvijajo na lesenih pomolih in med dalmatinskimi hiškami, grad obiluje s sobanami, razdrapano okoliško hribovje je polno sotesk in vzpetin, idealnih za zasede, tu je divjezahodna tematika, dočim v idilični vasici na strehah čakajo snajperisti.



Kaktus ni najboljša izbira za boj od blizu, ne glede na to, kako ga okinčamo – nadenemo mu očala, spremenimo čupo … Tudi vsem ostalim likom.



Zombijski nori znanstvenik je s teleportiranjem in dohtarstvom zanimiv združek lastnosti. Namenjen je predvsem nekoliko naprednejšim igralcem.



Pluski na zaslonu kažejo, kje je ranjenec, ki ga je moč v okviru časovne omejitve oživiti. Zelo koristne so tudi sličice, ki dajo vedeti, kje so sovragi.

Tudi gartrože morajo v službo

Snajperisti? Da, vrste rastlin in zombijev iz starih PvZ se do neke mere prenesejo v Garden Warfare, kjer delujejo kot poklici. Vsaka stran ima štiri temeljne. Pri rož'cah so to mali zeleni grahovski strelec – peashooter, sončnica, mesojeda rastlina in kaktus. Pri zombijih pa soldat, inženir, športnik in znanstvenik. Proti pričakovanjem se njihove sposobnosti ne pokrivajo docela. Mesojedka je denimo učinkovita samo od blizu, lahko se potopi v tla in meče pasti, česar zombiji nimajo. Na drugi strani se inženir teleportira in zdravi kamerade, dočim slednje pri rastlinah počne sončnica, ki zmore postati statičen laser. Domet veščin sicer ne seže blazno daleč, a kar je, je dobro udejanjeno.

Vsaka služba ima tri sposobnosti, ki jih odkleneš z izpolnjevanjem ciljev v slogu 'pokončaj X nasprotnikov'. To storiš kmalu, dlje pa traja pridobivanje variant. V navideznih zavojčkih kart, ki jih kupuješ za z igranjem pridobljeni denar brez mikrotransakcij (!), najdeš inačice posamičnih poklicev. Te so opremljene s samosvojimi orožji in imajo še druge lastnosti. Zombijski soldat recimo dobi ostrostrelko, navadna sončnica pa se spremeni v kovinsko, ki je težja, manj občutljiva in počasnejša. Ene same nadmočne verzije ni, saj je vsaka močna v določenih situacijah in šibka drugod. Kaktus zna metati mine in pošiljati naokoli leteči česen, ki rešeta spod oblakov, vendar je od blizu precej šibkejši od drugih klas. Kameradi ga morajo ščititi, da je učinkovit, kar poudari moštveno naravo igre. Saj gre brez sodelovanja in bitke vsak zase so lahko kul. Toda ekipa, ki ve, kaj počne, bo zmagovita.

Solatka za vsakogar

Dvomim sicer, da bodo za Garden Warfare rastli klani, kajti organizirano, zagreto hardcore občinstvo bo ta pisana reč pustila hladno. A to je logična posledica narave igre s starostno oznako PEGI 7, saj gre v bistvu za uvod v resne večigralske streljanke. Špil na prijazen način predstavi pristope in mehanike, ki jih odraslejše nažigačine skrivajo za nasiljem ter osornostjo do začetnikov. Za zmago je treba sodelovati … ubadaš se z deathmatchem, zavzemanjem ključnih točk in valovi sovražnikov … oživljaš padle sotrpine … razvijaš lik … in tuhtaš, kateri poklic oziroma sposobnost se v dani situaciji najbolj splača uporabiti. Le da je vse skupaj prijazno, benigno in nekrvavo, poleg česar niti ni plitko in stane polovico toliko kot 'odrasli' špili. Verzija za xbox one pride ugodnih 36 evrov, ona za PC, ki izide 27. junija, bo gotovo še manj.

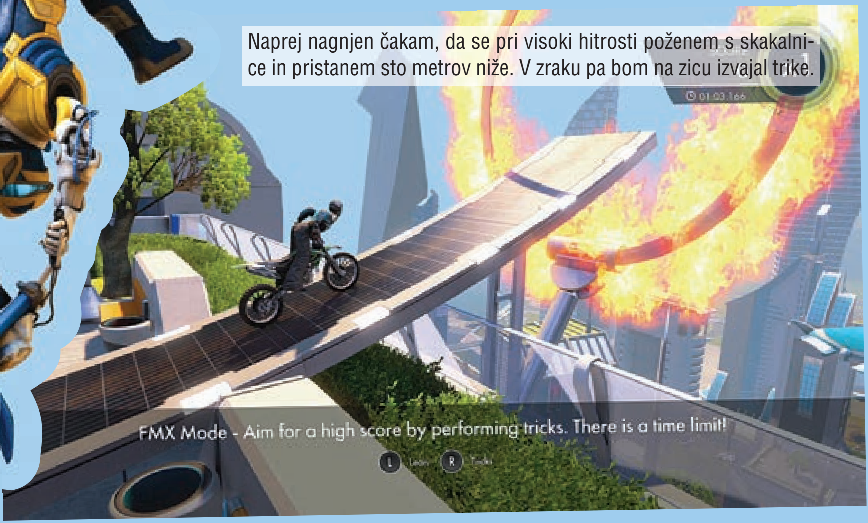
Nekje je pač treba začeti in Garden Warfare je dobra vstopna točka za celodnevna & celonočna geekanja, ko si starejši. V slogu Titanfalla ne umreš takoj, saj imaš kar nekaj energije, razen če te posnajpajo v betico. Celo tako imenovani 'boss mode' lahko izbereš namesto poklica – v njem za nekaj minut postaneš poveljnik, ki kakor v Battlefieldih motri bojišče iz ptičje perspektive in razpostavlja koristne zadeve za moštvo. Oziroma poženeš način welcome mat, kjer imajo slabi igralci v naslednji rundi več energije. Nič čudnega, da skozi slušalke slišiš veliko otroških glasov in da te nihče ne zmerja, da si peder s kosmato mamo. Pravo pribežališče normalnosti, ti rečem.

80 ***Sneti*** *med motikanjem opazi, da na pomlad vse oživi. Celo trupla!*

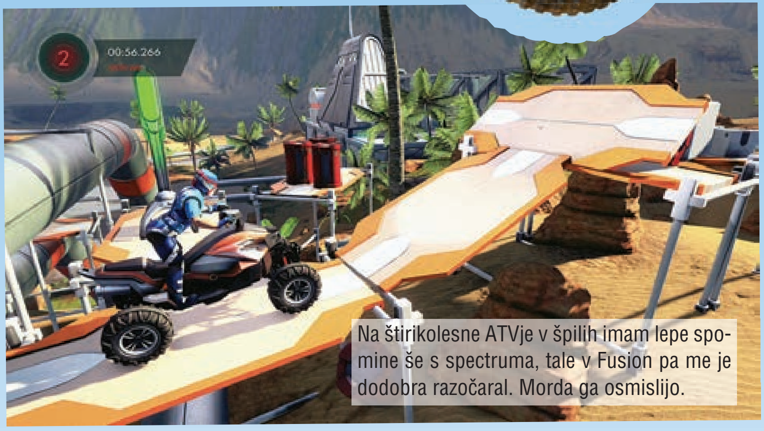
xbox one / xbox 360 **PopCap / EA**

Trials Fusion

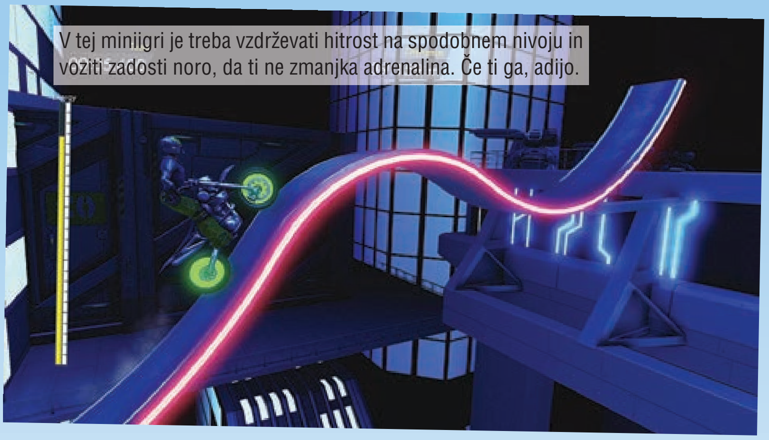
Čez igralno osnovo Trials Fusion nimam pripomb. V tej arkadni dirkačini s 3D-grafiko, a na 2D-planjavo pripetim dogajanjem z motociklom šibaš z leve proti desni. Trudiš se s čimboljšim časom in čimmanj padci doseči cilj, od česar je odvisna žlahtnost pridobljene kolajne. Rekord se zapiše na spletno lestvico, kjer ga primerjaš s svetom in prijatelji.


Naprej nagnjen čakam, da se pri visoki hitrosti poženem s skakalnice in pristanem sto metrov niže. V zraku pa bom na zicu izvajal trike.

FMX Mode - Aim for a high score by performing tricks. There is a time limit!



Na štirikolesne ATVje v špilih imam lepe spomine še s spectruma, tale v Fusion pa me je dodobra razočaral. Morda ga osmislijo.


V tej miniigri je treba vzdrževati hitrost na spodobnem nivoju in voziti zadosti noro, da ti ne zmanjka adrenalina. Če ti ga, adijo.

Nezakomplicirano nadzorno shemo s plinom, zavoro in nagibanjem šoferja dojameš takoj. Vic je v podrobnostih, v subtilnosti, ki finsko serijo Trials poganja že od začetka tisočletja, ko se je rodila kot špilček v brskalniku. Plin je analogen, se pravi, da ga doziraš kot z navijanjem prave ročke dočim početje nadzoruje dinamična, realistična fizika, ki vlada tako kolesom kot obesam in dirkaču. Pospeševanje pri dvignjenem sprednjem kolesu brž povzroči, da zadnje uide. Uspešna vožnja po ritenski gumi je zgolj posledica pazljivega lovljenja ravnotežja in precizno odmerjenega pospeševanja. Sunkovito metanje voznika naprej na balanco in nazaj na zic pa preklada težo in botruje 'zajčjim skokcem', bunny hopom, s katerimi motor premaga navidez nemogoče ovire.

V tem je vic Trialsov. Ne v divjem pičenju s čimvišjo hitrostjo, ki ga je dosti le na začetniških stopnjah, marveč v spretnostnem prebijanju čez zapreke. Sprva so to majhne skale in velike skakalnice. A v vsakem delu serije ne mine dolgo, da začneš naletavati na zaboje, rampe, navpik postavljene ploščadi in še kaj bolj odbitega. Nič čudnega ni, če z dvokolesnikom balansiraš na gromozanski krogli, obešeni nad globeljo, in se vihtiš skozi ognjene obroče.

Pri teh kasnejših izzivih se pokaže, kako izpiljene, domala perfektne arkadne igre so Trialsi. Padec in uspešno prebitje čez oviro velikokrat ločita delec sekunde, ko nisi pravilno reagiral, milimeter preveč pritiska na plin, drobec premalo nagiba. Na zaslonu ni števcev, marveč vse delaš po občutku, kot recimo v Deluxe Ski Jumpu. Tako padaš, se pojavljaš pri nazadnje obiskani nadzorni točki, znova odletavaš v prepad in spet vstajaš. A se učiš in izboljšuješ, piliš, vztrajaš, se vračaš, dokler nisi Fred Astaire kolesa, Tina Maze amortizerja, Ricky Carmichael auspuha. Nakar pride nov del in cikel se ponovi.

Padavši spet

Trials Fusion, torej. Ne gre se čuditi, da je nova inkarnacija dolgometražnega niza vse prej kot prelomna, saj je nekdaj neodvisni studio RedLynx zdaj del Ubisofta in kot tak podložen korporativnim odločitvam. Zato pričakuj slično krovno izkušnjo kot pri prejšnjem delu, Trials Evolution (J226, 87).

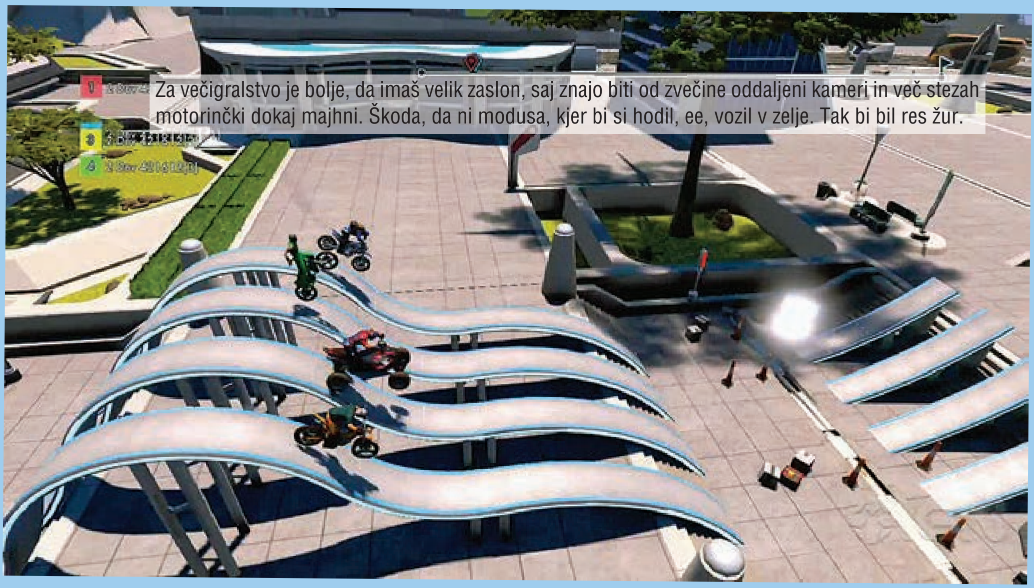
Nova je zlasti okolica, saj se iz dokaj normalne sodobnosti preselimo v kovinsko bodočnost, prepredeno s kovino, neonom, plazemskimi žarki in lebdečimi plovili. Je pa res, da ne gre za popolno prestavitev v wipeoutovsko futuro, marveč za spoj – fuzijo, heh, starega in novega, kot bi čez obstoječe položili omenjene elemente. Še najbolj sveža sta zato moški in ženski glas para umetnih inteligenc, ki s suhimi, zbadljivimi in ciničnimi komentarji v slogu GLaDOS iz Portala ustvarjata kriptično, rahlo srhljivo vzdušje. Saj ne, da je zgodbe količkaj, je pa razpoloženje zanimivo. Toliko, da se ne vprašaš, kje je torta.

Poudarek je na novih progah v kampanji. Oseminpetdeset jih je, razdeljenih na osem vse težjih enot. Od nadvse lahkotnega začetka sredi zelenila in zložnih ramp, obešenih pod nebom, se prek arktičnih planjav in džungle preselimo med strmo skalovje, polno zevajočih prepadov ter gibljivih platform, kjer nekaj deset spodletelosti ni nič nenavadnega. Ponekod sem failal stokrat in več in menim, da so steze proti koncu težje kot kadarkoli v osnovnih Trialsih (ne štejem mojstrskih dodatkov za Evolution). Navpični klanci, postavljeni za prepadi, in poševne škatle, viseče v niču, so standard, in Fusion je epizoda, v kateri si mojstri nabrusijo zobe. Ali si jih polomijo.

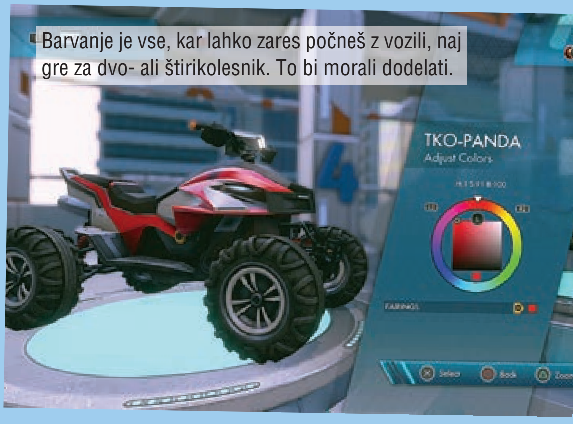
Ne zadosti spretni bodo deležni manj vsebine, saj se zahtevnost hitro povzpne. Marsikaj odpade tudi na dodatne, posebej zafrknjene cilje in iskanje veveričjih skrivnosti, za katere se moraš med drugim vreči z motorja sredi skoka. Je pa res, da je nadzornih točk ogromno, da so tu sprostitveni izzivi, kot je simulacija smučarskih skokov, in da se je moč vedno potopiti v tisoče prog, ki jih je z urejevalnikom naredila skupnost. Oziroma se tega lotiš sam, kar ob uradnih priučitvenih videih na YouTubi in ustrežljivosti editorja ni večji podvig. Kmalu klamfaš in šeraš, da je veselje.

Dvoje koles, četvero?

Temelji so torej trdni in Fusion se jim dovolj podreja, da je vnovič nastal odličen spretnostni izziv z nalezljivim piljenjem rekordov, zbiranjem štirih vrst medalj (ko končaš kampanjo, se odklene pridobitev platinastih) ter tekmovanjem z do tremi prijatelji na isti konzoli. A prav pri slednjem se pokažejo nepričakovane razpoke. Manjka namreč spletni multiplayer, ki je bil del Evolutiona. Bojda ni bil zadosti obiskan, zato so ga ukinili. V redu, naj bo edinole lokalen, kjer so dirkači razporejeni vsak na svoj trak skozi okolico. A kaj smo dobili v zameno? Ničesar! Turnirski modus je brezplačno obljubljen za prihodnost, kar budi vtis polovičarstva.



Za večigralstvo je bolje, da imaš velik zaslon, saj znajo biti od zvečine oddaljeni kameri in več stezah motorinčki dokaj majhni. Škoda, da ni modusa, kjer bi si hodil, ee, vozil v zelje. Tak bi bil res žur.



Barvanje je vse, kar lahko zares počneš z vozili, naj gre za dvo- ali štirikolesnik. To bi morali dodelati.

Le-to se pri multiju še zdaleč ne konča, kajti Fusion vsebuje bore malo igralnih novosti. Fizika je malodane enaka in s tem prijemi, ki jih uporabljaš za kolovratenje čez ovire. Motocikli pa so daleč od izvirnih in številčnih – generičen in švohotno zavrgljiv, močnejši in okornejši, poskočnejši in teže nadzorljiv, na koncu odklepabilno kolo. Pričakoval sem širši, zanimivejši nabor. Tega gotovo ne prispeva štirikolesni ATV, ki ga nadzoruješ na peščici stopenj in je čisto brezzvezen, saj onemogoča akrobacije. Vse preveč okoren je za subtilni nadzor, ki odlikuje motorje, in njemu namenjene proge so prav dolgočasne.

Drugi oglaševani dodatek so triki, ki jih lahko s potegi desne gobice izvaja voznik. So odbiti, saj možiček v luftu stopi na sedež, se postavi na glavo ali plapola za lebdečim motorjem, vendar niso zares intuitivni in privlačni. Nekoliko nerodno jih je izvajati, saj hitro nastane ukana, ki je nisi načrtoval, in do izraza pridejo le na kakih osmih nivojih, kjer je poanta v štetju točk za početje neumnosti v luftu. Prijem resda popestri, od prej znano udejstvovanje, a zdi se mi nekoliko posiljeno nabit na osnovo, ki je po mojem niso načrtovali s tonyhawkovskimi prijemi v mislih.

Luknja v roru

ATV in triki naredijo več škode kot koristi, saj v že tako ne preveč obsežni kampanji odžirajo prostor klasičnemu motociklističnemu udejstvovanju. Res je, da so svetla točka nekatere cepitve prog – če si bolj spreten oziroma izbereš določeno vozilo, greš po drugi poti kot sicer. A ko sem prispel do kraja, sem bil preprosto dosti manj izpolnjen in zadovoljen kot v Evolutionu, še zmerom višku trailsovske akcije. Niti rezervnih delov in nadgrajevanja vozil ni, tako da jim lahko spreminjaš samo barve, medtem ko je nabor docela kozmetičnih oblačil za dirkača sila enoličen ter omejen. Dostop do cot dobivaš z višanjem izkušenjske stopnje, ki je sama sebi namen, medtem ko imaš denarja toliko, da ne veš, kam z njim. Te plati res niso dobro premislili. Mehankarija v tak arkadni naslov niti ne sodi, a ni resnično svežih elementov – voznikov z osebnostmi kot v SSXu, cross-platform lestvic, kjer bi se v okviru Ubisoftovega servisa Uplay merili lastniki posamičnih inačic, umetne pameti, saj v puščavništvu ni nobenega nasprotnika razen duhca tvoje najboljše vožnje.

Splošni vtis pri Fusionu je, da ne gre za kompleten špil. Res je, da v digitalni distribuciji stane 20 evrov, kar ni pretirano (pri tem velja izpostaviti, da ni inačice za pri nas razširjeni PS3). Toda manko spletnega večigralstva, slabo štirikolesno vozilo, polovičarski triki, ohrnih šest prog za lokalni multi in nekatere tehnične pomanjkljivosti, kot je vidno počasno nalaganje tekstur na PS4 (česa takega si v next-genu ne bi smeli privoščiti), dajejo vedeti, da to še ni to.

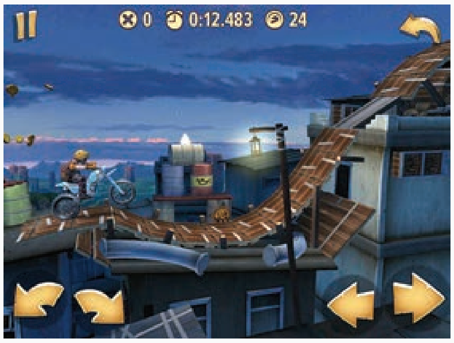
In res ni. Igra neprestano posiljuje z oglaševalskim sporočilom, da je že moč kupiti 'sezonsko vstopnico' za šest kompletov dolpotegljive vsebine – DLC, ki bodo prispeli v naslednjem letu. Kupi zdaj! Takoj! Seveda jih bo moč nabaviti posamič, a v tem primeru bo zbiratelj ob še več denarja kot pri enkratno plačanih 20 evrih za season pass. Skupni strošek je enak, če kupiš inačico na fizičnem mediju za 40 EUR, kjer je zraven koda za ves prihajajoči DLC. Lahko, da bo ta zaokrožil igro, dodal manjkajoče elemente, osmislil obstoječe gradnike in upravičil izdatek za polno igro. Lahko pa, da ne bo. Kako optimističen in zaupljiv si?

62 ***Sneti** v prihodnosti sreča slabša GLaDOS v Trialse. Zdaj hoče nazaj.*

PS4 / XBO / X360 / PC **RedLynx / Ubisoft**

TRIALS NA DLANI

Pogrešam čase, ko so RedLynx objavljali slike nalitih članov ekipe, časnikarjem (okej, meni) pošiljali majice s tematiko Trialsov in na svojo pest delali zaključene, izvirne igre. Odkar jih je pred tremi leti pobasal Ubisoft, so postali bolj korporativni in neodzivni. Izdajatelj ima pač strategijo in ta vključuje nekompletni Fusion, ki ga bodo do polnega statusa spravili šele do prihodnjega leta. Ter 'sinergijsko' povezavo z odvrkom Trials Frontier za iOS.



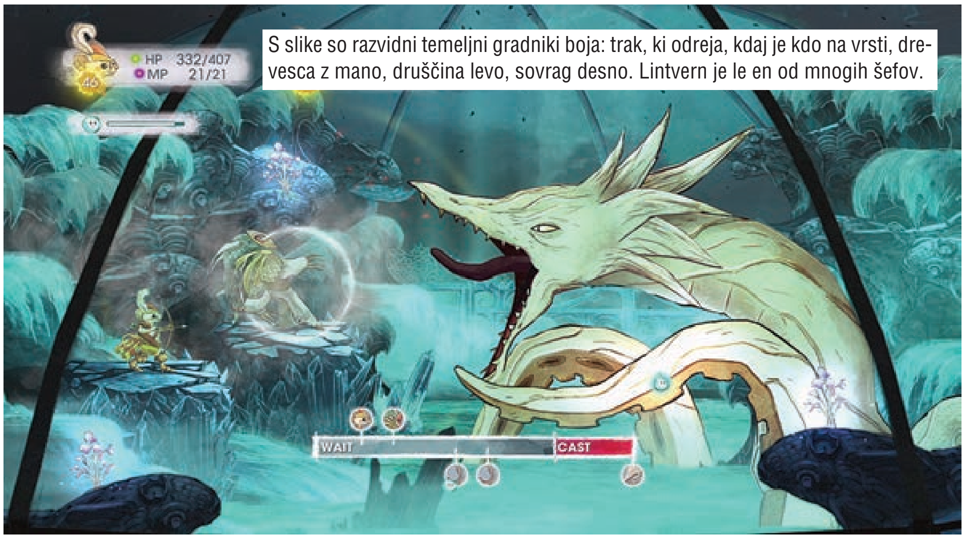
Ta ni plačljiv, marveč brezplačen, free 2 play, kar je v osnovi dobro. Umeščen je na risankast, malce steampunkovski divji zahod, poanta pa je enaka – priti do kraja proge na desno. Steze so kar v redu, z akrobatskimi rampami in predori, kjer se za tabo ruši kamenje, in nekaj različnimi tematikami. Fizika je slična, čeprav ne tako dodelana kot na konzoli, nadzor pa kljub tapkanju po ikonicah na dotikabilnem zaslonu niti ni slab in omogoča izvedbo zapletenejših manevrov. No, ker ekran ni nadomestilo za joypad, je izziv nižji kot pri Fusionu. Je pa struktura zanimivejša saj v Frontier nadgrajuješ motocikle, kar je na PS4 izostalo, in pomagaš pri rasti mesta, kjer si prebivalci dajejo naloge. Frontier in Fusion sta povezana skozi Uplay, kjer s končanjem določenih prog v prvem dobiš akrobatske oblekice v drugem.

A seveda mora priti pomislek, in ta je direktno vezan na brezplačniško naravo špila. Za udejstvovanje potrebuješ gorivo, ki ga skozi tekme zmanjkuje in se samodejno obnovi, ko miruješ. Spočetka ga je dosti, toda za kasnejše dirke ga potrebuješ več. Kmalu prideš v položaj, ko bodisi počivaš, kar je zaradi kompulzivne narave igre težko, bodisi plačuješ za virtualni bencin. Evro na evro in se nabere. Saj je Frontier simpatičen, ne bi pa zanj dal več kot nekaj bruseljskih. Bojim se, da bom v manjšini …

Na vseh platformah, tudi X360, Fusion teče s 60 sličicami na sekundo. Logično, saj je grafika severnjaško hladna in okolica pretežno mrtva. Česar ne slišiš, je zelo poslušljiva klubska glasba.

Child of Light

Fantazije je v igrah, kolikor hočeš. Sta Tolkien in Dungeons & Dragons za to poskrbela. Manj je pravljic, teh enostavnejših, krajših zgodbic, ki so tradicionalno sad ljudskega izročila. Kakšna je razlika, sprašuješ? Hobit, Gospodar Prstanov, Kolo časa in podobna fantazijska literarna dela, ki močno odsevajo v špilih, imajo več skupnega z miti, so daljša in bolj kompleksna. Dobra stara pravljica pa je, če uporabim kar definicijo iz leksikona Literatura, *"pripoved o realnih pripetljajih, povezanih s čudnimi, fantastičnimi, neverjetnimi dogodki. Zanjo so značilne ostra delitev dobrega in zlega, ponavljajoči se motivi in liki, mistična števila, povezanost celotne narave in nadnaravnega. Dogajanje je pogosto grozljivo, vendar je konec skoraj zmeraj srečen (kazen za hudobne, plačilo za dobre)."* Točno tak je Child of Light, ne le lahkotna erpegejka, marveč prava sodobna umetna pravljica. Taka, ki bi zlahka bivala med platnicami ilustrirane knjige, če si je Ubisoft ne bi zamislil v interaktivni obliki.



S slike so razvidni temeljni gradniki boja: trak, ki odreja, kdaj je kdo na vrsti, drevesca z mano, druščina levo, sovrag desno. Lintvern je le en od mnogih šefov.

Nekateri prizori so resnično taki, kakor bi stopili s pagin mladinske slikanice. Razlika med deklični in titanovo velikostjo ustvari pravljičnost.

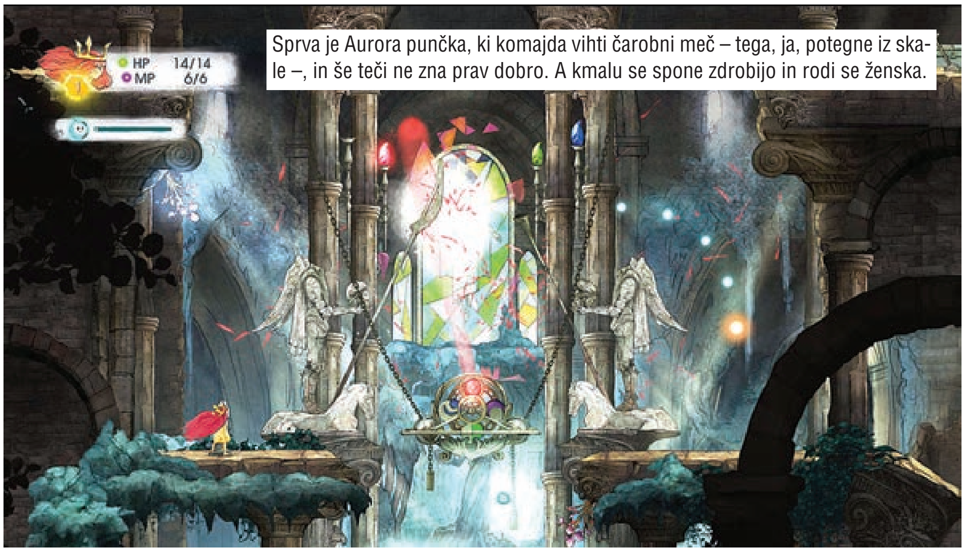
Rimarije zemlje Ni-je

Zapletenosti v zgodbi ni, tudi večplastno moralo v slogu Poslednjega samoroga bi težko našel. Gre za klasično bitko dobrega z zlim, kjer slednjega poosebljа črna mačeha, prvega pa plemenitaška družina v 19. stoletju. Dete luči je rdečelasa potomka avstrijskega vojvode Aurora, ki se znajde v Lemuriji, čudežni deželi onkraj. Tam sreča Ignaciusa (iz 'ignis', latinsko za ogenj), leteče kapljičasto bitjece, ki ji bo stalo ob strani. Pridružili se ji bodo še drugi posebneži, med njimi bojevit kunec in belolasa deva. Čaka jih popotovanje k starodavnim templjem, kjer junakinja, poimenovana po latinski besedi za zoro, v zrcalni površini vodnjakov zre v očeta in sproti obračuna z vsemi, ki ji stojijo na poti. Nazadnje s črnikavo coprnico, pravo zmajevko, ki hoče raznolikim bitjem v Lemuriji vladati z okovano visoko petko. Sledi razplet, vezan na naravo krajev, kjer dostikrat stojijo avstrijski in naši gradovi, in otroci lahko gremo spat.

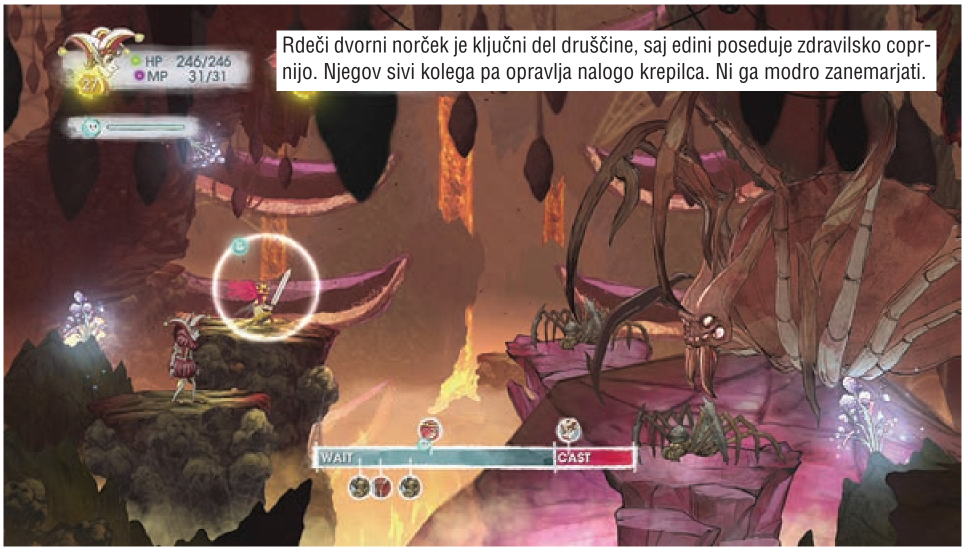
Iskalec literarne naprednosti in prispodobne globine bo razočaran, toda fabula ima drugačne kvalitete. V spominu ostane boleča Aurorina ljubezen do očeta, čemur se pridružijo spomini na mater. Prav tako so tu številne govoreče živali in nakaze, od vran do poldemonskih mišičnjakov in čudaških dvornih norcev, ki se radi menijo tako s punco kot med sabo. In kakšno bi bilo junaško dekle, če ne bi sčasoma zraslo in z glasbilom vračalo vere v srca? Zlasti je impresivno, da je vse besedilo rimano, in čeprav to terja naprednejše poznavanje angleščine ter so verzi mestoma nekoliko posiljeni, je učinek krasen. Ko Ignacij ob Aurorinem joku pravi *"Will someone please explain / how water falls with no rain?"*, se zares počutiš, kot bi listal po tekstu v kiticah.

Za oko, za uho

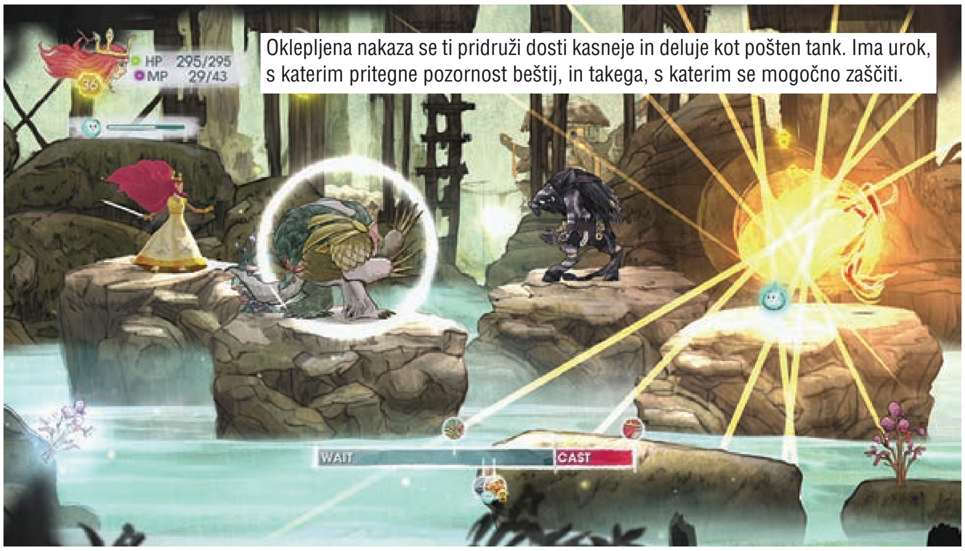
To nadgradi ostala izvedba. V prvi vrsti lična grafika, skozi katero ilustrirano oživi. Child of Light spremljamo v pogledu od strani in je docela dvodimenzionalen, a hkrati nič nazobčan in retro. Sposobnosti modernih platform so izkoriščene in radoživo se mešajo slogi, tako da pred nami zaživijo celotna oljna platna, risbe s svinčnikom in malarije z vodnimi barvami. Kljub temu pa se nenehno ohranja sanjava kakovost, dosežena z zabrisanimi robovi in pastelnimi barvami. Celoten *mise-en-scène* je usmerjen v občutek melanholične zasanjanosti, ne toliko žalobnosti kot otožnosti. Krovni vtis je tisti otroškega čudenja ob fantastičnih delih Lemurije, ki se odstirajo pred nami. Naj bo temni grad, podvodna kristalna votlina, ukleti



Sprva je Aurora punčka, ki komajda vihti čarobni meč – tega, ja, potegne iz skale –, in še teči ne zna prav dobro. A kmalu se spone zdrobijo in rodi se ženska.



Rdeči dvorni norček je ključni del druščine, saj edini poseduje zdravilsko coprnijo. Njegov sivi kolega pa opravlja nalogo krepilca. Ni ga modro zanemarjati.



Oklepljena nakaza se ti pridruži dosti kasneje in deluje kot pošten tank. Ima urok, s katerim pritegne pozornost beštij, in takega, s katerim se mogočno zaščiti.

gozd, obmorsko skalovje ali želodec prijaznega titana, raznolike okolice ne manjka.

Prav tako je za prste obliznit zvočna plat. Ne toliko govor, ki je omejen na glas pripovednice, in učinki, ki so precej standardni, kot glasbena podlaga. Le-to je udejanjila kanadska indiepop pevka in skladateljica Béatrice Martin, znana po odrskem imenu Coeur de Pirate, Piratsko srce. Nagrajena mlada glasbenica se rada izraža s tesnobnim dekliškim glasom ter klavirjem, in prav slednji tvori hrbtenico muzikaličnega izrazja v Detetu luči. Tu ni simfoničnih orkestralij in grandioznosti, marveč intimne, minimalistične, umirjene skladbe, ki poudarjajo občutenja ter melodiko. Slednje je sploh fino, saj so melodije močne in očarljive. Ko se klavirju pridruži čelo in slišiš zasanjano finalno pesem, te takoj prime, da bi si soundtrack omislil v ločeni obliki, denimo na Itunes, kjer ga že prodajajo. Žal ga ni v dražji deluxe izdaji. V njej so obesek za ključe, 24-stranska knjiga risb in poster, ki ga je oblikoval Yoshitaka Amano.

OHOHO!
NAREDI SI SVOJO
ZNAČKO
MAGNET
ODPIRAČ
OGLEDALCE
UHAN
PRSTAN
OBESEK
www.OHOHO.si

Volkodlak, pazi, trak!

Kultni orientalski ilustrator Yoshitaka, ki je njega dni izdelal predstavitev zgodnjih Final Fantasyjev, je le ena od povezav Child of Light z japonskim igranjem vlog. JRPGje so si frankofonski avtorji vzeli za močan zgled pri oblikovanju potezno-realnočasovnega bojevanja, ki spomni na tradicionalni sistem ATB (Active Time Battle) iz Fantasyjev.

Ko se Aurora, ki simbolizira vso druščino, med vandranjem dotakne sovražnika, se preseli v ločeno areno. Na levi sta največ od tvojih likov, na desni pa največ štirje nasprotniki, pri čemer v zanimivem stilističnem prijemu vsi udeleženci stojijo na skalah nad prepadom. Pozornost pritegne časovni trak na spodnjem delu zaslona, kjer so ikone junakov in sovragov. Vsaka sličica s sebi lastno hitrostjo polzi na desno, dokler ne doseže skrajnega roba, ko je na vrsti za dejanje. Ključnega pomena je območje na koncu traku, v katerem je mogoče prehiteti sovražnika in mu z lastno akcijo preprečiti dejanje – ga potisniti po traku nazaj.

Najbolj domiselno pri tem je, da je moč z letečim Ignacijem, ki ga usmerjaš z desno gobico na joypadu ali z miško v računalniški inačici, nasprotnike upočasniti. A energije za to dokaj hitro zmanjka in iz drevesc, ki rastejo po areni, je ne dobiš dosti. Obenem taisto moč uporabljaš za počasno zdravljenje svojih herojev.

Glavar drvar

Treba se je torej odločiti, kdaj in kako boš zalogo porabil, kar ni vedno jasno. Pravljični robavsi so namreč raznoteri, od spektralnih konjev prek vodnatih duhov do okostnjaških kentavrov, in imajo nemalo sposobnosti. Nekateri se znajo s protiudarci žolčno izzvati na prekinitve, pri čemer se vprašaš, če se splača drezati vanje, drugi so bolj občutljivi na magijo ter manj za fizične udarce. Zelo važni so elementi ogenj, voda, elektrika in luč, kjer leži potencial za najmočnejše udarce in največje izgube energije. Nato so tu zdravljenja, bariere, pohitrenja in upočasnjevanja, pa napitki iz nikdar ne zadosti polne bisage.

Pod črto je borilni sistem nadvse simpatičen. Ni najbolj globok, a je vse prej kot plitek in odvrgljiv. Špil ima tri težavnostne stopnje in že na srednji naletiš na boje, kjer je nujno menjavati like, upočasnjevati ta zoprne tolovaje in dvigati roke v bran. Navsezadnje nimaš blazno ultimativnih moči ali priklicev, summonov. Igra je dokaj normalna, delavska, brez hitrih izhodov iz zafuranih situacij, od koder te reši le veščina. Veterani zvrsti in tisti, ki želijo več izziva, bodo takoj šli na hard, kjer bodo brez premišljenega igranja tenko piskali. To vključuje nepretirano rabo napojev, ki jih ni moč kupiti, marveč le najti po skrinjah v bolj ali manj odmaknjenih predelih. Tam so prav tako dragulji, ki orožjem dajejo dodatne moči in zaščite.

Zlasti ne gre brez premisleka pri razvoju vnaprej specializiranih likov, ki ne morejo biti punčke za vse. Vsak ima tri poti po razvojnem drevesu, ki peljejo skozi krepitve določenih plati in pridobivanje vnaprej danih moči. Na običajni težavnosti to ni upoštevanja vredna plat, na višjih pač. Sploh v new game +, kjer začneš znova z vsem pridobljenim in so sovragi še bolj nabriti. Nočeš videti, kako tu nepripravljene stolčejo šefi, med njimi zmaji, troli in pajki.

Je to ptič? Ne, deklič!

Kljub dobršni količini vojskovanja Dete luči ni en sam boj. Večini nasprotnikov se je moč ogniti in če igraš na easy, je za uspeh dovolj le nekaj mlatenja. Morda ti bolj dogaja odkrivanje dežele, katere deli so nanizani premočrtno, a imajo skrite kvartirje in so kadarkoli dostopni s krovnega zemljevida. Prav tako so tu neobvezni kvesti, stranski šefi, par cepitev nalog in liki, ki jih brez raziskovanja ne najdeš. Ni pa igra strukturirana metroidvanijsko, da bi s pridobljenim sposobnostmi obiskoval že odkrito in si tam utiral pot dalje.

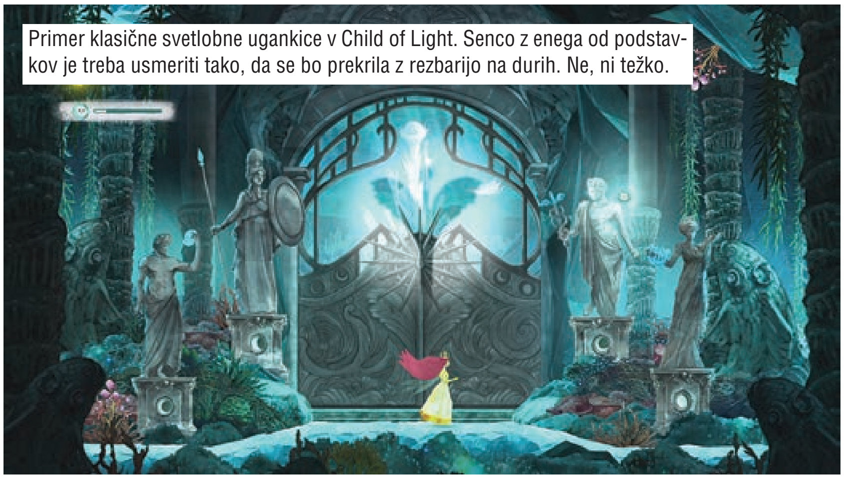
Sprva se čudiš dokajšnji nerodnosti Aurore, a punca pridobi sposobnost letenja in občutek je odtlej drugačen, soroden Aquariji. Povzpneš se pod oblake, švigaš po votlinah, zaplavaš pod gladino. Kar pa ne pomeni, da si varen. Leteti je treba med skalami in ostmi, ter paziti na tokove, ki te hočejo odnesti. Poškodbe je moč pozdraviti z lučkicami, ki jih spustijo lesketajoči se grmi, a le, če kroglice pobereš v pravilnem vrstnem redu. Ta miniigrička je pokim Raymanu, saj igra temelji na njegovem pogonu Ubi Framework.

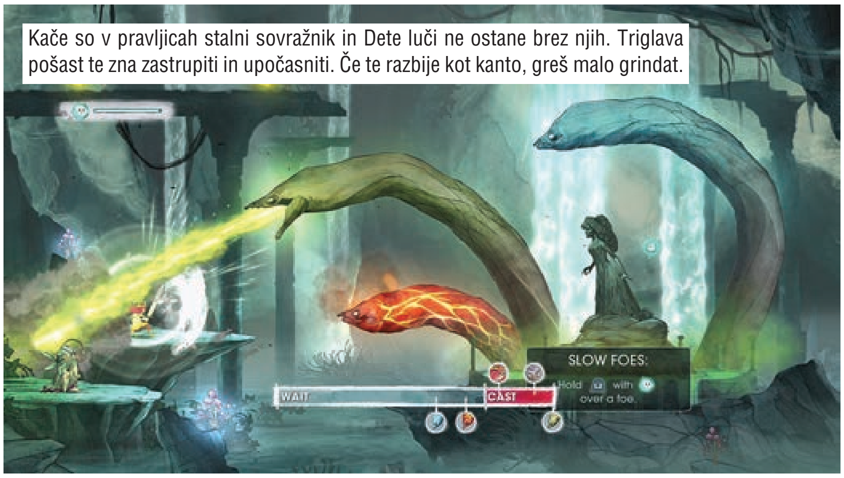
Tej izvirni namešanosti modificirano poteznega boja in arkadnega spreletavanja so dodane še popestritvene ugankice. Včasih je treba potisniti zaboj ali najti pot po blodnjaku s primerjanjem simbolov na ozadjih in vratih, drugod premakniti sence v mesta na mozaikih. Za to je neobhoden Ignacij, ki je koristen tudi sicer, saj z njim po nebu jagaš lučkice in z razdalje pritiskaš svetlobna stikala, da začasno zadržiš pasti. Če je volja, ga lahko upravlja drugi igralec, s čimer se vzpostavi podobno sodelovalno večigranje kot v wiijevem galaktičnem Mariu.

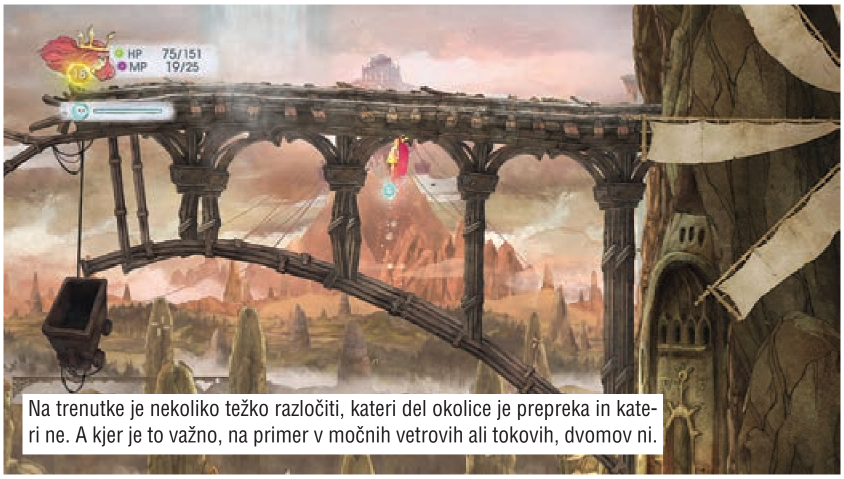
86

Odprta omara / iz nje pa punčara /
prišla je živet / v ***Snetijev*** ***svet.***

PS4 / XBO / PC / PS3 / X360 / wii U **Ubisoft**


Primer klasične svetlobne ugankice v Child of Light. Senco z enega od podstavkov je treba usmeriti tako, da se bo prekrila z rezbarijo na durih. Ne, ni težko.


Kače so v pravljicah stalni sovražnik in Dete luči ne ostane brez njih. Triglava pošast te zna zastrupiti in upočasniti. Če te razbije kot kanto, greš malo grindat.


Na trenutke je nekoliko težko razločiti, kateri del okolice je prepreka in kateri ne. A kjer je to važno, na primer v močnih vetrovih ali tokovih, dvomov ni.

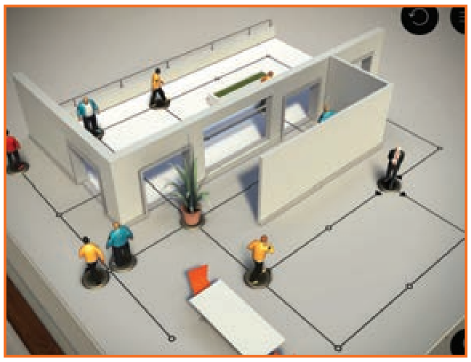
Dete luči, dekla moči

Bitke proti koncu postanejo malce dolgovezne, saj zmanjka različnih sovražnikov. In nagrade za raziskovanje bi lahko bile boljše od vedno enakih napitkov ter demantov. Vendar je to skrajni domet kritike, ki jo namenjam temu posrečenemu izdelku. Temu, ki je kljub indie občutku in digitalni distribuciji nastal v velikem studiu kot projekt ljubezni in navdiha.

Si pa z neodvisnicami deli nekaj zelo dobrodošlega, in sicer ceno, ki znaša ugodnih 15 evrov. Za to v osnovi dobiš kakih šest ur pravljičnega frpjstva, ki ga je moč na krilih kakovostnega bojnega sistema dodobra podaljšati. Vendar igra s tabo ne ostane toliko zaradi tepeža monstrumov kot zaradi pravljične izkušnje, ki jo dočara.

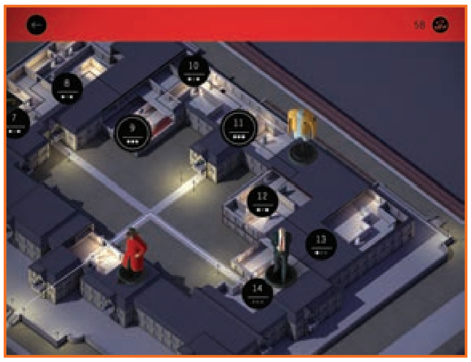
HITMAN GO

Kolikor mi je znano, namizna igra Hitman ne obstaja – lahko pa bi jo naredili zdaj, ko je Square Enixov montrealski studio postavil trdne temelje za tovrsten odvrtek. Mobilniška inačica znanega morilca s črtno kodo na betici namreč ni tretjeosebna akcijada, kakršnih smo vajeni, temveč iz nagnjenega zgornjega pogleda opazovana, potezna strategija. Taka s samosvojo predstavitvijo. Štirje skupki stopenj so predočeni kot škatle, iz katerih skočijo navidezne igralne plošče s statičnimi figuricami Hitmana in ljudi ter z okoljskimi elementi, od dreves in klopi do bazenov in streh. Vse je videti, kot bi bilo izdelano iz svetleče plastike, vtis pa je fantastičen ter izviren.



● Mojega agenta 47 (zgoraj desno) stražar v oranžni jopi ne vidi, ker je dve sečišči stran. Če bi bil le eno, bi me zagledal in planil name. Restart level.

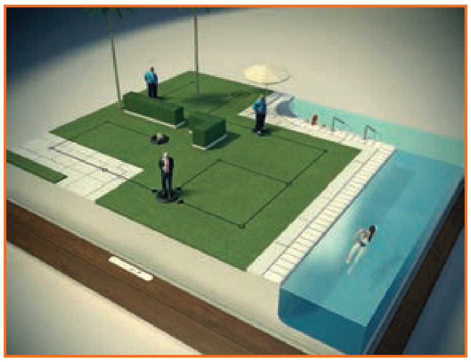
Kar moraš početi, je, da s potegi prsta premikaš okravatenega ubijalca. Pa še to ne kamorkoli, temveč le po vnaprej določeni mreži. Ko narediš korak ti, isto storijo stražarji ali druge osebe. Običajno moraš priti do vrat do naslednjega prizorišča, kar te sčasoma pripelje do tarče umora. Sprva je postopek lahek, kasneje v okviru stotih stopenj pa dosti težji. Treba je namreč najti pot med varuhi, ki se gibljejo ali stojijo in bolščijo v neko smer. Če te zagledajo, takoj skočijo nate in ti zbijejo figurico s plošče – kakor ti njim, če jih začopatiš. Ob nekrvavi 'smrti' moraš od začetka stopnje, so pa te telefonično kratke, tako da je Hitman Go v bistvu niz miselnih ugank. Pestrijo jih dodatni elementi, recimo kamni za preusmerjanje pozornosti in rovi, ter dodatni cilji, kot so 'ne ubij nikogar' ali 'opravi nivo v manj kot X potezah'. Ker je odklep naslednjega kompleta nivojev odvisen od tega, koliko ekstra ciljev si naredil, se izkaže, da niti niso tako postranski. Nasprotno, kvalitetno podaljšajo igranje, saj te prisilijo, da razmišljaš drugače in optimiziraš dejanja.



● Stopnje se odklepajo premočrtno, v enem igranju pa ni moč opraviti vseh dodatnih ciljev. Zato se nanje kasneje vračaš in opaziš, kako dobro so narejene.

Še največji minus je to, da je včasih vse skupaj nadvse primitivno in okorno. Na primer tedaj, ko se kot debil sprehajaš med vročima točkama le zato, da sovražniki prihlačajo na ustrezna mesta, da se lahko odkradeš mimo. Občasno res pogrešaš kakršnekoli malo naprednejše možnosti za dvig kompleksnosti, na primer čakanje pri miru, četudi bi bili postanki omejeni, ali gibanje skupaj z zaklonom v slogu teglov rož, ki te skrijejo. Tudi situacije se na daljši rok nekoliko preveč ponavljajo. A za tistih par evrov je Hitman Go dober in izviren možganski izziv, ki kaže, kako lahko veliko franšizo uspešno prirediš drugačni napravi, pri tem pa obdržiš njenega duha. **85** ***Sneti***

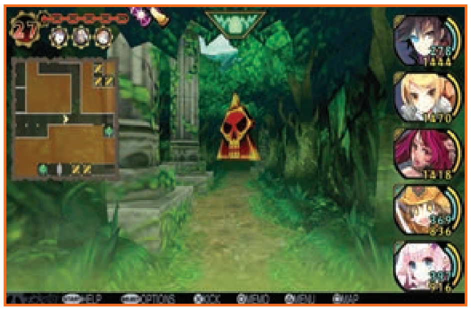
Square Enix ● iOS (Android sledi)



● Estetika je ostra, minimalistična in nadvse zanimiva. Sicer se nič ne premika, a videti dekle, ki čudaško miruje v vodi, je na nek način bolj privlačno, kot če bi kravlala gor in dol po bogataškem bazenu.

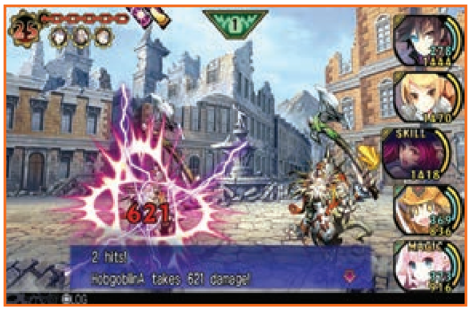
DEMON GAZE

Prvoosebni frpji v slogu Wizardryja in Dungeon Masterja so zadnje čase na prenosnih konzolah kar priljubljeni. Založniki, zlasti Nippon Ichi, igrajo na nostalgično noto in zrelejši generaciji prodajajo izkušnje iz mladosti. 3DS je dobil kul serijo Etrian Odyssey in odlični Soul Hackers. Na vito pa so usmerili Demon Gaze, ki se v grobem ne razlikuje od omenjenih.



● Mestoma naletiš na vidne sovrage. Pred močnejšimi igralci praviloma puščajo uporabna sporočila v stilu Dark Souls. Veliko pa jih je otročje navihanih.

Iz prve osebe po korakih blodimo skozi gozdove, pokopališča in sobane gromozanskega gradu v deželi Misrid. Ta je v razsulu ter posejana z nevidnimi in vidnimi sovragi zaradi vstajenja princa teme. Druščina šteje do pet članov, ki jim določiš raso, poklic in portrete. Rasa vpliva na porazdelitev osnovnih statistik in izbiro poklica, izbira kožice pa botruje hecnim primerom, kjer imaš v zvončico odetega krulečega škrata. Ko tako vandraš, te vsake toliko naskočijo nevidni capini. Tedaj se preseliš na ločen kulisni zaslon, kjer se odvije potezni boj. Pred nevidno bratovščino se postavijo ploski, statični sovragi, od žuželk prek letečih hrčkov do manjših in večjih božanskih bitij. Posebnost je, da so razporejeni v do štiri ravnine, zato je treba paziti na doseg orožja in primerno zaščito za različne razdalje. Spretno je treba menjavati med čarobnim in fizičnim branjenjem ter napadanjem.

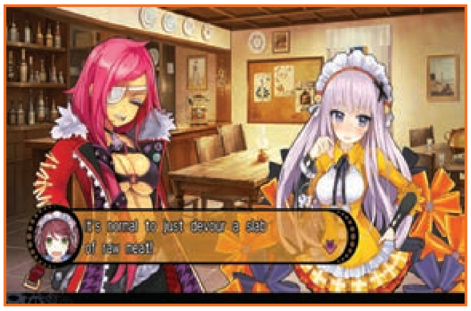


2 hits!
HobgoblinA takes 621 damage!

● Pri borbah je treba paziti tudi na ugrabitve. Večja zver ti člana enostavno pohrusta in dokler se ga ne naveliča ali je ne ubiješ, ga ne moreš uporabljati.

Vlogo imajo tudi demoni, ki jih kakor pokemone sproti lovimo s posebnim očesom. Ti po tistem, ko jih ulovimo, postanejo člani odprave, ki jih vodi vita. Dajejo nam pasivne in aktivne veščine ter doprinesejo mogočne udarce. Vendar ne morejo biti vseskozi aktivni, kajti če jih preveč priganjamo, nas začno tepsti. Taktično je bojevanje bolj uravnoteženo kot v Etrian Odyssey, saj ne terja toliko tlačanstva, pri uspehu pa je poudarek na opremi in veščinah.

Med fajti prebivamo v krčmi, kjer oderuška lastnica počivanje mastno zaračuna. Zaradi tega je treba ekspedicije maksimalno izkoristiti. Če ne plačaš, po penzionu ne moreš pecati joškatih animejskih bab. S spretnim govorjenjem pa lahko lastnico slečeš, še preden primeš za meč. Oni pravi. Mačkasto Pinay lahko pitaš z gobami in sladicami ter jo smeš na koncu božati vsepovsod. Drugače je že brez drog prismuknjena in ovohava ženske spodnjice ter tvoj povšter. Poleg par gejevskih referenc in še več ubadanja s spodnjim perilom mimogrede poflodraš še nagico v krsti. Pač običajen dan v hotelu.



It's normal to just devour a slab of raw meat!

● Zgodba se odvija skozi 2D, napol animirane skeče, ki so praviloma naphani z dvomljivim tekstom. Takim, ob katerem dečvam sramežljivo pordijo lička.

V temnicah je videz resda pradavninsko pikslast, borilne arene pa statične. Toda Demon Gate je zabaven starošolski frp, kjer široko dostopnost zagotavljajo štiri težavnosti. Zgodba je tipična za ta žanr in nič kaj posebnega, a zna prijetno presenetiti s skeči in celo nekaj zasuki. Petdeset ur, kolikor špil terja na normalni težavnosti, je hitro mimo, saj vleče in se nato ne konča. Še kaka dva ducata ur potrebuješ za vse ekskluzivne kose opreme in mikastenje dveh posebnih šefov, nakar je čas za povsem solidni new game+. Japonološki klic: več tega, prosim! **84** ***Raveer***

Nippon Ichi ● PS vita

Paolo Giordano: SAMOTNOST PRAŠTEVIL

Paola Giordana so rodili leta 1982 v Torinu in je po izobrazbi fizik. Ko ga je sredi dvajsetih prijelo, da bi pisal kaj več od formul, je nastal njegov prvi roman Samotnost praštevil. Kljub matematični kulisi je to nepričakovan vlak čustev, kjer Giordano podobno kot naš Nejc Gazvoda v ospredje postavlja mlade, ki blodijo po razkrojeni družbi. Pri tem se ne izneveri svoji analitični naravi in najde perfekten način za prikaz človeških osamelcev – praštevila.

Nagrada strega za najboljši italijanski roman
ROMAN
Paolo Giordano
Samotnost praštevil

Praštevilo ni deljivo z nobenim drugim razen s seboj in z enico. Ti puščavniki že od davnine vzburjajo matematike. Do novega raziskovalnega preboja je prišlo pred kratkim, in to ravno na področju, ki si ga je Giordano izbral za osrednji motiv – praštevilskih dvojčkih. To so pari, ki se med seboj razlikujejo za številko dve, na primer 17 in 19, 29 in 31 ter tako naprej v neskončnost. Kakor se ta števila med sabo ne morejo zares povezati, jih druži nenavadna bližina, da so si med sabo bolj podobna kot vsem drugim v neskončni vrsti cifer. V romanu sta taki človeški praštevili Alice in Mattia, ki ju pisatelj slika od otroštva do zgodnje odraslosti. Alice se duši v priučeni nemoči in konflikte notranji na pasivno-agresiven način. Mattia nosi krivdo zaradi izginule dvojčice z motnjo v razvoju in se zaklepa v svet številk ter samopoškodb. Duševna in telesna prtljaga oba potiska k tlom, a hkrati nobeden od njiju ni le žrtev, vržena v nepošteni svet. Okolica ju oblikuje ravno toliko, kot se s svojimi odzivi oblikujeta sama.

Lika delujeta tuje, pa hkrati boleče iskreno in nenarejeno. Povsod pride do izraza Giordanova dojemljivost za podrobnosti in profanosti iz telesne ter duševne plati življenja. Te se pogosto tikajo prebavne cevi in v glavnem vzbujajo neprijetne občutke, čeprav so hkrati dovolj sporadične, da iz njih izhajajoče blokade ostanejo neimenovane in nediagnosticirane. Da je Paolo tako spreten pri slikanju duševnega dogajanja, ni naključje, saj rad bere psihološke razprave.

Ker bralec to nenavadno knjigo dobesedno pohlasta, je fizikov pisateljski uspeh odmeval izven škornja. Nato se je vrnil na faks in dokončal doktorat o osnovnih delcih, letos pa je izdal še svoje drugo delo, Človeško telo. Tu se razpiše o italijanskih vojakih v Afganistanu, kjer butne na plan bikovstvo medvrstniškega nasilja, cepljenega z grozo bojišča. Za pristnost je med pisanjem dvakrat odpotoval na Bližnji vzhod. Če je prva knjiga prikazovala muke nevsakdanjih ljudi v vsakdanjih okoliščinah, je z drugo knjigo obratno. Ker pa se tu prepleta več zgodb, je tok bolj razdrobljen in bralca ne zveže tako silovito kot Praštevila. A vseeno je Telo dobro branje in še sreča, da imamo obe knjigi v odličnem slovenskem prevodu. ***Navi***

Jussi Adler-Olsen: FAZANARJI

Danska ima ob Joju Nesboju še eno zelo močno kriminalno pero, ki ga vihti 64-letni Jussi Adler-Olsen. Narava očetove službe, ki je bil uspešen seksolog in psihiater, je družino vodila po številnih danskih psihiatričnih bolnišnicah. Ne gre dvomiti, da so te izkušnje prispevale k bujni in pogosto izprijeni kriminalno obarvani domišljiji pisatelja, ki je ovenčan s številnimi literarnimi nagradami. V slovenskem prevodu smo ga spoznali lani z napeto, politično obarvano kriminalko Komora. Sledili sta Izginotje, ki ga zaznamujejo verske blaznosti, in delo z neusmijenim tempom – Fazanarji.

Na mizi komisarja Carla Morcka se skrivnostno pojavi primer umorjenih brata in sestre izpred dvajsetih let. Morilec je v zaporu, a kmalu postane jasno, da ne gre le za enega storilca. Osumljencev se drži kri iz podobno okrutnih umorov, gre pa za pomembne može iz danskega poslovnega sveta. Bralca hkrati zaposli brezdomka, ki je bila z osumljenci intimno povezana v srednješolskih letih, zdaj pa se izogiba vsem. A skrivnost, ki je noče več držati zase, je najtemnejša od vseh! Morcka in njegovega kolega Asada sledi vodijo v preteklost ter na različne lokacije danskega podeželja. Kopičijo se žrtve, sledijo si umori, izsiljevanja, grožnje, smrt grozi tudi Morcku in Asadu, zaključek pa je razburljiv.

Jussi
ADLER OLSEN
»Prihodnost skandinavskega kriminalnega romana.«
Spiegel
FAZANARJI

Fazanarji, Izginotje in Komora pripadajo seriji Oddelek Q (skupno so izdali pet naslovov). V njih spoznavamo Morcka, ki se ukvarja predvsem z nerešenimi in nerešljivimi primeri. Morck je policist starega kova: rad pogleda v kozarec, ima načeto zdravje, pesti ga kriza srednjih let, je ločenec z uporniškim najstniškim sinom in vsaka njegova poteza je pod drobnogledom mlajših šefov ter povzpetniških kolegov. Pri reševanju primerov mu pomaga neustrašni Sirec Asad, ki ima težave z danščino. Toda njegov praktični, da ne rečem 'kmečki' način razmišljanja je protiutež in hkrati izjemna pomoč bistremu Morcku.

Adler-Olsen se je na sceni prvič pojavil v Komiklexu, prvi danski enciklopediji stripov, nakar se je v drugi polovici osemdesetih ukvarjal predvsem z založništvom. Med njegovimi pomembnejšimi deli velja izpostaviti politična trilerja The Alphabet House in The Washington Decree, medtem ko se The Company Basher posveča krutemu gospodarskemu svetu. Njegova dela, ki bodo zagotovo navdušila ljubitelje Folletta, Grishama, le Carreja in Cobena, kar kličejo po neodvisnih (evropskih) ekranizacijah. Nemara jih dobimo. ***Krištof***

Neil Gaiman: KAJ PA MLEKO

Neil Gaiman, mojster temačno srhljivih zgodb z nezgrešljivim britanskim humornim podtonom, je v zadnjih šestih letih s pomočjo Mladinske knjige in Sanj izvedel manjši desant na slovenski knjižni trg. Odrasli bralci lahko uživajo v romanih Nikolikje, Dobra znamenja (ta je spisal skupaj s Terryjem Pratchettom) in Ameriški bogovi, v družbi mlajših pa še v zgodbah Coraline, Pokopališka knjiga in Zvezdni prah. Opise domala vseh najdete na Joker.si. Rdeča nit njegovih pisarij so mrakobne permutacije realnosti, ki so od koordinatnega izhodišča resničnega sveta odmaknjene ravno toliko, da ti med branjem stalno poskakujejo dlake na tilniku, na kožo pa ti kure transplantirajo svojo polt. A ravno na tej točki se Gaimanova najnovejša bukvica, otroška časoplovna avantura Kaj pa mleko, odmakne od avtorjeve uhojene poti. V njej namreč prevladuje vedrina, nekakšna otroška iskrivost in radoznalost, ki z zvrhano žlico golta pustolovščine. Mrakobne skrivnosti so tokrat na počitnicah.

Zaplet je preprost. Mama je odšla na znanstveno konferenco in preostanek družine prvo jutro njene odsotnosti ob zajtrku ugotovi, da je zmanjkalo mleka. Otroka ostaneta brez kosmičev in očka brez čaja. Zato slednji nemudoma skoči v četrtno trgovinico, a se od tam sumljivo dolgo ne vrne. Ko končno se, sinku in hčerki naplete opravičilo za zamudo. Tako začne pripovedovati o nezemljanih, ki ga ugrabijo z ulice, nakar jim pobegne skozi časovni portal. Tam sreča profesorja Brihto Stega, dinozavrskega znanstvenika v časoplovnem balonu oziroma stegobrihtini zrakoplovni osebonosni žogi, opremljeni s krasnopopotovalnim časovnim strojem. Njune dogodivščine ju vodijo od trebušnih gusarjev prek južnoameriškega plemena, ki časti enookega vulkanskega boga (potegniti se da kako vzporednico s Pratchettovim Ericom), gradu vampirjev z govorno posebnostjo in še nekaj prizorišč do zaključnega spopada na vesoljski ladji, kjer se je vse skupaj začelo. Gaiman s pomočjo tetrapaka mleka, ki ga je oči odločen prinesti otrokoma, s svežino preigrava klišeje in paradokse popotovanja skozi čas, ki bi zlahka našli mesto v lahkotnejši epizodi Doctorja Who.

NEIL GAIMAN
KAJ PA MLEKO?
ilustriral
CHRIS RIDDELL
prevedel
BOŠTJAN GORENC

Posebej velja omeniti mojstrske ilustracije večkrat nagrajenega Britanca Chrisa Riddella, ki glavnemu junaku zgodbe nadene kar podobo avtorja izpred kakšnega desetletja. Iskrive risbe s kompendijem vseh likov na koncu knjige popestrijo bralno izkušnjo in na trenutke celo prevzamejo štafetno palico pripovedi.

Ta povest je najboljša vstopna točka v Gaimana za otroke. Za starše in druge odrasle pa napeto in špasno čtivo, po katerem si boste zaželeli golido nehomogeniziranega polnomastnega mleka naravnost izpod vimen. ***StricBedanc***

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

Strašansko fin je občutek, ko od filma ne pričakuješ ničesar, a te prijetno preseneti. Po prvem Spider-Manu v novi seriji s predpono Amazing, ki je prišel pred dvema letoma, si res nisem predstavljal, da bi lahko bilo nadaljevanje kaj posebnega. Reboot brez režiserja Sama Raimija in zvezdnika Tobyja Maguiera je bil sicer kar zabaven. A vnovično žvečenje dostikrat videnega Pajkomoževega nastanka in obračunavanje s povprečnim negativcem Lizardom nista pustila najboljšega vtisa. Lovila sta se tudi novi obraz Petra Parkerja, Andrew Garfield, in sveži režiser Mark Webb. (Webb, razumeš?) Toda nadaljevanje preseže prvenec in se v več pogledih uveljavi kot najboljši Spidey po Raimijevi enici. Vsaj če ne iščeš zgolj akcijskega rompompoma, marveč te zanimajo liki in občutki.

Še en 'lik' v filmu so ljudje na ulicah, kjer se Spidey udarja z nasprotniki. Njihovo pozornost hoče geekasti Elektro in zaradi česar sovraži popularnega Pajkca.

V dogajanje pademo *in medias res*, ko se zveza med Petrom in Gwen Stacy zaradi bremen krha, na sceno pa stopita Lizardov sin Harry Osborn in čudaški hišnik Max Dillon. Prvi hira in meni, da mu bo Spideyjeva kri pomagala, medtem ko se drugi spremeni v električno bitje, ki ima Pajkca za najhujšega sovražnika. Electra upodobi oskarjevec Jamie Foxx, čigar igralski skillzi so potrateni, saj ga večinoma gledamo v polbožji obliki, ki spomni na playstationovo serijo Infamous. Raztur, ki ga od superjunaških filmov pričakujemo, je bolj epski in mogočen kot v Amazing Spider-Manu, ne doseže pa Avengerjev in Supermana. Kar je smiselno, saj Spidey ni mogočen, temveč cilje doseže s hitrostjo, spretnostjo in rabo dokaj umirjenih nadnaravnih spretnosti. Kjer ne zaležejo mišice, pridejo prav možgani, ki jih prispeva tudi mična Gwen, nič kaj cvileče in nebogljeno žensko bitje. Hvalabogu.

Prav Gwen in Peter sta gonilna sila filma, bolj kot sicer okej razsuvanje New Yorka, kjer pod milijoni voltov razpada Times Square in se rušijo stolpnice. Njuna zveza je bistveno manj klišejska in odvrgljiva kot tista med Tonyjem Starkom in Pepper Potts v Iron Manu, kaj šele med Thorom in Jane Foster ali Supermanom in Lois Lane. Sta dokaj realen par s pač nekoliko hecnimi težavami, kar ju naredi bolj človeška, kot je za žanr običajno. K temu nemalo prispevata igralca, saj Andrew in Emma kar prasketata in sta tako ljubimca kot prijatelja, zaveznika kot sovražnika. To pa zato, ker sta par v resničnem življenju, kar se občuti.

Usmerjenost v osebe se odraža še drugod v filmu. Harryja je boleče opazovati, kako skozi bolezen drsi v blaznost, dobrodošel je podrobnejši uvid v preteklost Petrovih staršev. Največ pa prispeva Parkerjeva teta, ki v čustvenem prizoru pove, da je bila ona tista, ki je Petru brisala nos, medtem ko je on malikoval fotra in živel izven realnosti. Preprosto, pristno, življenjsko.

Electrov nastanek je v filmu drugačen kot v stripu leta 1964 in je povezan s teorijo zarote, ki se tiče firme OsCorp. Ta je vnovič zbirališče pokvarjencev.

Posledica je za zvrst nenavadno topel film, ki zaradi pisanosti biva na drugem koncu oboda kot Nolanov Batman, a se mu približa po kakovosti nastopajočih in pozornosti, posvečeni kobajagi 'stripovsko' plitkim likom. Obenem ne pozabi na v redu akcijo in lahkoten humor, po katerem je Spider-Man znan, od Petrovih ponesrečenih eksperimentov do prisotnosti zlobneža Rhina, ob katerem cepaš. Če si pristaš hardcore razčefuka, boš nad Amazingom 2 morebiti nekoliko manj navdušen, a vsekakor pelji na ogled kako punco. Plus točke garantirane. ***Sneti***

Hotel bi, da bi bil Neverjetni mrežopletec na sporedu še dolgo, ampak najbrž ne bo.

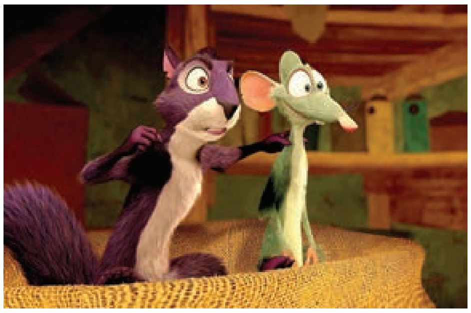
THE NUT JOB

Koprodukcije v svetu risank niso nič novega, a ponavadi vidimo ameriške studie sodelovati z evropskimi ali japonskimi hišami. Tokrat pa sta režiser Peter Lepeniotis in scenarist Lorne Cameron delovno silo poiskala v Južni Koreji. Čemu, postane jasno, ko ugotoviš, da gre za par neodvisnikov, ki sta se po službah pri Disneyju odločila iti na svoje.

Nut Job je živalska parodija na filme, ki se ukvarjajo z roparskimi druščinami, kot sta Italian Job in Ocean's Eleven. V njem spoznamo veveričkа Sandija, ki se z ostalimi živalmi v parku ne razume najbolje. Ni mu mar za skupno blaginjo, marveč raje poskrbi zase in svojega podganjega prijatelja Frenda. Ena njunih eskapad povzroči, da živali v parku ostanejo brez ozimnice, in kazen je temu primerna – Sandija izženejo v mesto. Podjetni glodavec pa po naključju odkrije trgovino z lešniki, kjer je zaloge hrane za več let. Toda, kako si jo prisvojiti? Da je naloga še težja, je trgovina v resnici baza človeških kriminalcev, ki kanijo iz nje oropati sosednjo banko. Nakar je tu še veverička Tina, ki upa, da bo Sandija odvadila sebičnosti ...

Čeravno ima štorija velik potencial, ga končna izvedba niti ne skuša doseči, marveč ostane skrajno preprosta. Namesto dramatičnih zasukov streže s klasičnimi gegi iz Toma in Jerryja, zraven pa navrže nekaj straniščnega humorja. Prav tako je očitna podobnost s projekti, na katerih sta delala avtorja. Scenarij v srži ni dosti drugačen od Over the Hedge, pod katerega je takisto podpisan Cameron, Frend pa bi lahko bil dvojček podgančka iz Ratatouilla. Korejski doprinos se predvsem kaže v tem, da žverce rade plešejo Gangnam style, s katerim v odjavni špici postreže še animirani Psy. Mulčadi bo vsa reč simpatična, dočim se bo odrasležu obisk kina zdel vprašljiv. Ne bo pa imel nič proti ogledu v dnevni sobi. ***Quattro***

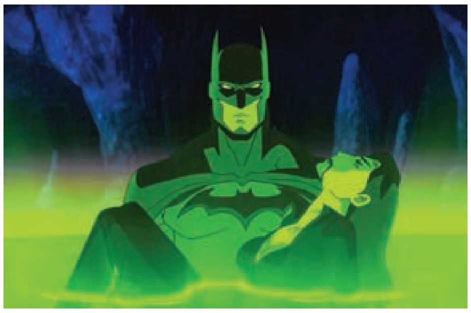
Oreške že kradejo po vseh okoliških kinematografih.



Veveriček Sandi ni ravno lik, ki bi ga gledalec vzljubil. Izvirno se imenuje Surly, tečka. Je čisti antiheroj, ki pravilno postopa le zato, ker nihče drug ne.

SON OF BATMAN

Si predstavljaš Batmana kot očeta? Mogoče kot strica, ki v štumfih pušča skrivnostna darila in razmeče barabe na šolskem dvorišču, kot fotra pa definitivno ne. Preveč dela ima z lovom na kriminalce in preveč je temačno premaknjen. A pri DC Comics so drugačnega mnenja in so lik njegovega sina Damiana v stripe uvedli že leta 1987. Zamislili so si ga kot plod vroče noči med Brucem Waynom in Talio al Ghul, hčerko Batmanovega nekdanjega mentorja Ra's al Ghula. Tistega, ki je temnega viteza naučil ninjitsuja in kako izgledati res kul v črnem, nakar sta se sprla, kot si videl v filmu Batman Begins.



Z računalnikom rutinsko izdelana animacija v teh videorisankah ni za vikat in Son of Batman ni izjema. Občutek je stripovski, nedvomno namenoma.

Taisti lik s prav tem ozadjem srečamo v animiranki Son of Batman, ki povzame in predrugači več ducatov narisanih zvežčičev. Po drami v gradu organizacije League of Assassins se Damian znajde v Gothamu v oskrbi Netopirja in njegovega prijetno zajedljivega BAT-lerja. Mali ni le svojeglav, marveč po dedkovi zaslugi krut in krvoločen. Zato imata z Brucem konkretne razprtije, saj kot vemo, Batman ne ubija. A sčasoma si Damian pridobi njegovo zaupanje in Robinov kostum, prav kakor v stripih. Še dobro, kajti ogroža ju ubijalsko sposobni sovrag, Deathstroke.

Kljub zanimivim temeljem Son of Batman ni na ravni nekaterih prejšnjih netopirskih ploščkovnih izrisank, na primer odlične The Dark Knight Returns. Štorija je za Batsov univerzum obstranska, Deathstroke pa navzlic maškaradnosti in torturi družinskih članov ni na ravni blaznih lopovov, kot je Joker. Šepajo tudi drugi sovražniki, kot so šeprtljavi šinobiji in bedni ljudje-netopirji, dočim so animacija, govorci ter logika na nizki ravni. Je pa nekaj borilnih scen dobrih in kul je, da Damian ni ne klišejski razvajen princčevski drek, ne priden fant, ampak nekje vmes. Pa dobro brca falotske riti in toliko, da ne fura batmobila, ki ima po novem dva zica. Ja, tako je, ko si omisliš familijo. ***Sneti***

Družinsko dramo, ob kateri bi se orosilo oko Shakespearu, najdeš na polici. Pravi ali virtualni.

GODZILA
KRALJ POŠASTI

Kaj vse si je človek zamišljal, da nanj preži iz oceanov – orjaška hobotnica kraken, morski psi z gobci epskih dimenzij, sirene, zaradi katerih pesmi naj bi mornarji vodili ladje na čeri. Sneti se posveti Godzili, eni izvirnejših tovrstnih izmišljotin, ki je dolgo tega zaživela na platnu in dala zagona sorodnim filmom.

Godzila je tiranozavru podoben kuščar, ki razbija New York, taca in žre imovino ter leže jajca, iz katerih pride raptorski podmladek. A ne? Takega imaš zelo verjetno v spominu zaradi istoimenskega ameriškega filma iz leta 1998, v katerem sta ostanek prazgodovine po Manhattnu preganjala danes že nekoliko pozabljena Matthew Broderick in Jean Reno.

Vendar je to švoh Godzila na prvo žogo, kakor je značilno za poflastega režiserja Rolanda Emmericha, tradicionalno zadolženega za prazne spektakle brez vsakršnih presežkov. Naslanja se zlasti na Jurski park in bolj malo upošteva bogato japonsko tradicijo. Za mnoge, tudi zame, je bila Emmerichova uničevalka kvečjemu bleda senca impresivnega bitja, ki Japoncem pomeni toliko kot Superman Američanom. Originalni Godzila je veličastni monstrum, tako mogočen, da noče umreti niti okroglih šestdeset let od tedaj, ko se je prvič pojavil. Še zlasti, ker ga podpirajo mnoge druge orjaške spake v posebnem žanru kaiju eiga, 'filmi o velikih pošastih'. Toda da bi doumeli razcvet zvrsti in priljubljenega zobatca, je treba seči še malo dlje v preteklost in na drugo celino.

Nesrečni zmaj

Petdeset metrov visok kuščar, ki je leta 1954 prilomastil iz morja in zavzeto uničeval Tokio, je resda japonska pogruntavščina. Njegovo ime, v izvirniku 'gojira', je skovanka iz besed 'kujira' – kit in 'gorira' – gorila. Vendar še zdaleč ni nastal iz nič ali na podlagi domače domišljije. Ironično so se tokijski avtorji v petdesetih letih minulega stoletja naslonili ravno na tisti vir, ki je Godzilo kasneje tako izmaličil, na Hollywood. Očarani so bili, ko so videli film The Beast from 20,000 Fathoms (1953). V tem izdelku studia Warner jedrski poskus na Arktiki odmrzne dinozavra, ki uleti v New York in ga razturi. Beast se je zgledoval po dru-

V 'Beštiji spod 20.000 sežnjev' je bil obujeni dinozaver animiran s tehniko stop-motion. Godzila pa je bil preoblečen človek, zaradi česar je bilo njegovo gibanje bolj naravno.

gih filmih z dobro hranjenimi monstrumi, med drugim King Kongu (1933). A bistven je bil nuklearni element, ki je pritegnil japonsko pozornost. Ni namreč minilo dosti časa od druge svetovne vojne, ko sta ameriški jedrski bombi zravnali z zemljo Hirošimo ter Nagasaki.

Japonci iz studia Toho, med njimi režiser Ishiro Honda, ki je plodno sodeloval z legendarnim Akiro Kurosawo, so zamisel o obujenem dinozavru še bolj povezali s sevanjem. Pri tem jim je pomagalo naključje, ko je ribiška ladja Daigo Fukuryu Maru – 'Srečni zmaj številka 5' zašla v območje ameriškega jedrskega poskusa. Po vrnitvi v luko so začeli mornarji umirati, kar je v deželi obudilo strahove pred razcepljenim atomom. Dogodek je dodatno navdihnil ustvarjalce filma, ki so se umrlim poklonili z enim od prizorov – ime ladje vidimo na rešilnem pasu plovila, ki ga na začetku uniči Godzila. Hkrati pa je bil odlična brezplačna reklama.

King Kong, 'osmo čudo sveta', so oglaševali kot ultimativnega monstruma. Meni se je od nekdaj zdel uboga para, ki jo zvlečejo od doma, dokončno pa ga potolče baba :(.

Srepenje iz gumigvanta

Hitro posneti Godzila je bil na Japonskem megahit, saj so prodali deset milijonov kinovstopnic. V revni, od vojne shirani državi, kjer mnogi niso imeli za riž! Po eni strani je tak sprejem doživel, ker je bil narejen kakovostno. Danes črno-beli film (barvna kinematografija je takrat seveda obstajala, a na Japonskem še ni bila razširjena) je sicer videti primitiven. A treba je reči, da se je postaral mnogo bolje kot marsikateri drugi iz tistega obdobja. In celo od številnih kasnejših, ki so uporabljali računalniške učinke. To pa zato, ker so bili v studiu Toho mojstri miniatur. Godzila sam je bil človek v gumijasti obleki, katere tekstura je spominjala na drevesno lubje kot simbol nature. Vse, kar se je rušilo, pa so bile micene, na roko narejene hiše, barake, ladje, mostovi, stolpi, nabrežja in slično iz lesa, kartona ter lepila. Modernemu gledalcu je hecno, ko jasno vidi, da razpadajo igračke. Vendar sam občudujem obrtniško spretnost avtorjev. Šli so v take detajle, da so izdelali človečke na tankcih, hidrantke in micene koše za smeti. Ob tem zbledi kasnejša megalomanskost Zvezde smrti in Tisočletnega sokola v Star Wars ter vesoljskih postaj v Kubrickovi Odiseji 2001. Sredstva so imeli in znanje tudi, saj je bila japonska povojna industrija filmov obsežna in kvalitetna. Poleg tega je kamera v Gozdili mirna in fotografija jasna, s čistimi, neprizadeto objektivnimi kadri, kar gre pripisati režiserjevim izkušnjam z dokumentarci. V to pa se vpletajo umetniški prizori, na primer tisti Godzile v ozadju, medtem ko je oko kamere uprto v ptičjo kletko. Sporočilo je jasno: v ospredju je človeku podrejena narava, toda iz ozadja prihaja njena prečiščena destruktivna moč.

Gozdila je v izvirnem filmu iz 1954 nadvse rad hodil skozi večnadstropne stavbe in bil podoben rušilni moči velike bombe v močno upočasnjeni verziji. Streljali so ga s tanki, topovi, letali … Nič.

Sporočila izza repa

Druga sestavina Godzilinega uspeha je nič kaj zamaskirana prispodobnost, ki jo je začutil še tako kmetavzarski obdelovalec bambusovih gozdičev. Marsikateri Japonec je v petdesetih živel v strahu. Množice so poprej verjele, da je država v drugo svetovno vstopila, da bi se obranila pred imperialističnimi silami, in da je zmaga zagotovljena, ker je cesar božanstvo.

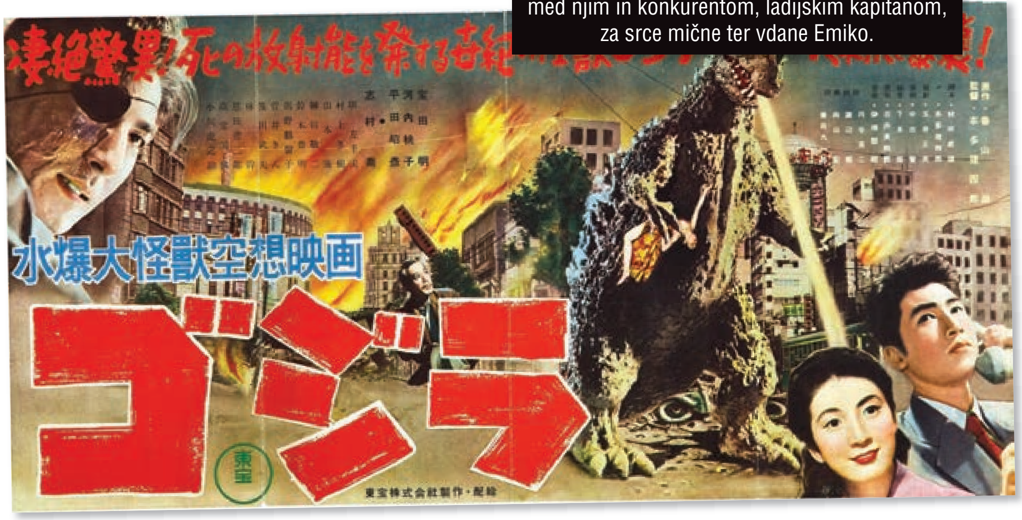
V originalu še ni bilo jasno, da mu izrastki iz hrbta dajejo posebne moči, kot je uničujoč zadah. V kasnejših filmih so začeli žareti, s čimer je pošast napovedala izbruh iz zmajskega gobca.

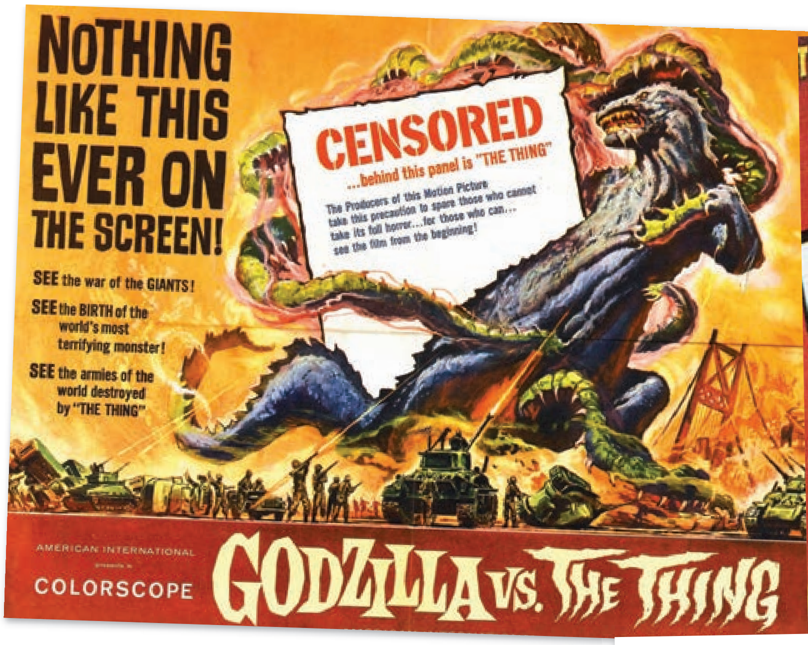
Poraz jih je postavil na realna tla, vsaj načeloma so dojeli, da so bili oni agresorji in zločinci.

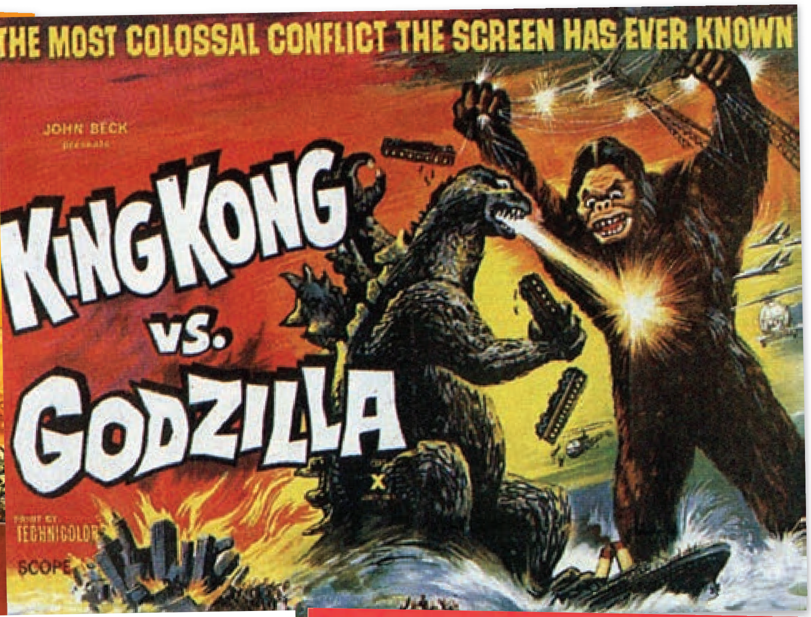
Godzila je simbolizirala dvoje. Prvič: napad nečesa neustavljivega, nerazumljivega in radioaktivno jedrskega, kar ne le lomasti in podira, marveč ima leden ter ognjen zadah! In drugič: kazen za neumnost, prevzetnost in nespoštovanje okolja. Na kopno namreč ta ostanek pradavnine prilomasti zato, ker mu človek s podvodnimi vodikovimi bombami uniči dom ter mu z ribolovom odvzame vir hrane. Ni naključje, da v prvem delu filma govorijo o bajkah, ki svarijo pred pogoltnostjo in samopašnostjo.

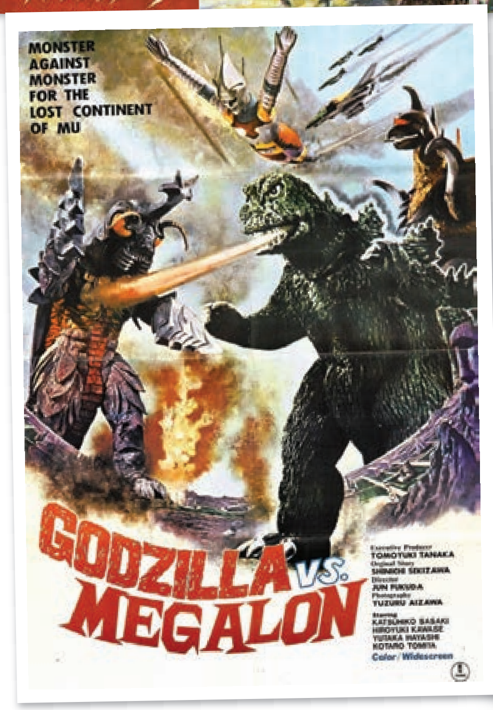
Godzila, ki zleze iz morja, od katerega so Japonci življenjsko odvisni, je utelešenje obojega. Je hodeča, upočasnjena jedrska eksplozija in istočasno streznitev človeka, ki ni več najmočnejše bitje, marveč zgolj beži in gleda, kako se podira njegov ponos, velemesto.

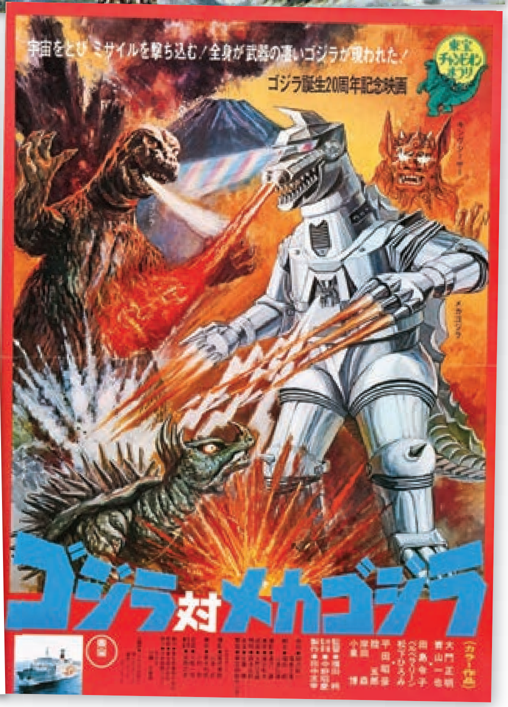
Za poraz Godzile ni odgovorna vojska, temveč mladi znanstvenik Daisuke. V ozadju teče tekma med njim in konkurentom, ladijskim kapitanom, za srce mične ter vdane Emiko.




NOTHING LIKE THIS EVER ON THE SCREEN!
CENSORED
...behind this panel is "THE THING"
The Producers of this Motion Picture take this precaution to spare those who cannot take its full horror...for those who can... see the film from the beginning!
SEE the war of the GIANTS!
SEE the BIRTH of the world's most terrifying monster!
SEE the armies of the world destroyed by "THE THING"
AMERICAN INTERNATIONAL
COLORSCOPE
GODZILLA VS. THE THING


THE MOST COLOSSAL CONFLICT THE SCREEN HAS EVER KNOWN
JOHN BECK presents
KING KONG vs. GODZILLA
TECHNICOLOR
SCOPE


MONSTER AGAINST MONSTER FOR THE LOST CONTINENT OF MU
GODZILLA VS. MEGALON
Executive Producer TOMOYUKI TANAKA
Original Story SHINICHI SEKIZAWA
Director JUN FUKUDA
Photography YUZURU AIZAWA
Starring KATSUHIKO SASAKI HIROYUKI KAWASE YUTAKA HAYASHI KOTARO TOMITA
Color/Widescreen


宇宙をとび ミサイルを撃ち込む／全身が武器の鋼いゴジラが現われた！
ゴジラ誕生20周年記念映画
東宝チャンピオンまつり
ゴジラ対メカゴジラ

Navadno orožje temu sovragu ne pride do živega in v enem od prizorov se v Godzilino nogo zaleti vlak, simbol industrializacije. Pošasti ni nič, lokomotiva in kamioni pa letijo vsepovprek. Na kraju sta ji kos šele znanost s superorožjem in samomorilsko dejanje. Mimogrede, v filmu ni posamičnih junakov, zmerom gre za skupine, kar odseva azijsko zanašanje na skupnost. Zanimiv detajl.

Vse je bilo z namenom, kajti filmotvorci so vedeli, kaj počno. Tematika od začetka do konca je strah pred bombo. Oziroma več njimi, kajti film močno kanalizira tudi uničenje druge vrste – ko so zavezniki na japonska mesta iz zraka odmetavali zažigalne bombe. Te so zaradi leseno-papirne konstrukcije tamkajšnjih domov povzročile nesluteno uničenje, čemur so sledile bolezni, lakota, trpljenje in smrt. V Godzilinem trobljenju je moč zaslediti zvok sirene, ki opozarja na letalski napad. Ne dvomim, da so šli ob tem marsikomu v občinstvu lasje pokonci.

Nazarenska žlahta

Gozdila, ki ga kupiš tako na devedeju kot blu-rayu v Criterionovi kolekciji, je prispodoben film, kljub videzu cenene ZF-akcijade namenjen predvsem odraslim. Bojazni je danes manj, a zlahka si predstavljaš, kakšen učinek je imelo razdejanje na platnu pred šestdesetimi leti, ko so bili vtisi zaradi vojne sveži. Vendar sporočilnost ni trajala dolgo, saj je uspeh prinesel obilno komercializacijo. Že z nadaljevanjem leto kasneje se je začel koncept filmov 'kaiju eiga' premikati v lahkotnejšo smer. Dobra primerjava je Rambo, kjer je enica drama, poznejši deli pa rompompomi. Gromozanska beštija, ki mečka, sežiga in ledeni vse pred sabo, je bila privlačna za širše množice, zlasti mladež, in tja se je napotila vsebina naslednjih filmov. Doslej se jih je nabralo osemindvajset, a čisto mogoče je, da sem kakega zgrešil v poplavi naslovov, kot so Godzilla vs Ghidorah: The Three Headed Monster, Godzilla vs. King Kong in Godzilla vs Spacegodzilla. Lonček so seveda pristavili še drugi studiji s svojimi monstrumi.

Tematika je jasna – Godzila se bori z raznoraznimi fantazijskimi velenasprotniki, ki so vzniknili kot gobe po dežju, od triglavega zmaja do orjaškega molja in celo robotskega Mechagodzille. Skupno jim je, da so odbiti in megalomanski ter da 'junaki' sklepajo zavezništva proti drugim. Godzila dobi nove sposobnosti, kot je radioaktivni žarek, in se v Godzilla Raids Again spopade z drugim dinozavrom Anguirusom, nakar ta kasneje postane prijateljski. Studio Toho je licenciral celo Frankensteinovo pošast, ki zrase čez vse meje in ima potomce, dvoje dlakavih velespak, sumljivo podobnih Chewbacci.

GODZIGROVJE

Kateri je bil zadnji špil z Godzilo, ki si ga igral? Sam sem moral dobro pomisliti – in še tedaj se iz glave nisem spomnil nobenega. To pa zato, ker gre za cenene izdelke, namenjene temu, da ždijo na polici supermarketa in se zmuznejo v nakupovalne košarice lahkovernežev brez okusa. Poleg tega jih je dosti narejenih le za japonski trg in so konzolastične – računalniške verzije so ostale v osemdesetih z Godzillo za C64. Še najbolj v poštev prideta Godzilla: Destroy All Monsters za xbox iz 2003 in Godzilla: Unleashed za PS2 iz 2008, ki sta bila zgolj precej zanič. Domet licence v igralnem smislu najbolje oriše novi Godzilla: Smash3 za mobilije, kjer daješ tri dragulje v vrsto, kar botruje pošastkovemu uničevanju mesta. Ajej.

Če bi rad izkusil vzdušje filmov z velikimi pošastmi, se je treba zateči drugam. Za božjo voljo ne k igri Pacific Rim, ki je obupna, marveč k izdelkom, ki na prvi pogled ne sodijo v žanr. Take so pospešeni tretjeosebni streljanki Earth Defense Force 2017 in 2025, avtomatna razbijalka stolpnic Rampage in dobra stara amigina uspešnica It Came from the Desert, kjer si branil mesto pred invazijo velikanskih mutiranih mravljincev. Cinemaware je s tem ustvaril jasen poklon holivudskemu B-filmu z znanstvenofantastično tematiko in japonskemu iste baže. Najboljši špil s turbopošastki nasploh je seveda kultni playstationov Shadow of the Colossus, kjer se dizajn velikanov, po katerih plezaš, v marsičem zgleduje po kaijujih.

Najbolj nenavaden izlet drugam pa je Godzila naredila v The Revenge of Shinobi, od strani gledani Segini sekljalki za mega drive iz leta 1990, kjer kuščarjeva neuradna inačica našega nindžo ugonobi z dvema ognjenima pljunkoma ali enim zamahom špehatega repa. Vendar le v zgodnji inačici, kajti licenčniki so se brž zbunili, tako da so morali avtorji mutiranega dinota zamenjati z manj kulerskim skeletnim.

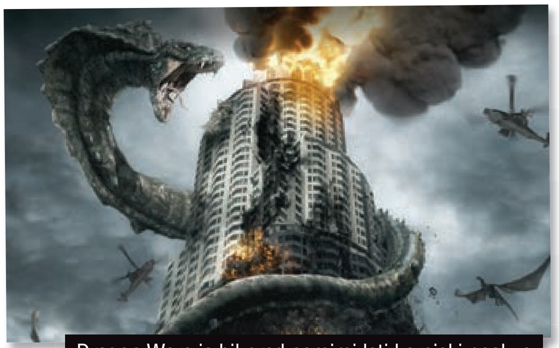
Godzilla Raids Again so naredili v pol leta, da bi z godzilamanijo zaslužili čimveč. V njem se monstrum pri mestu Osaka spopade s štirinogim Anguirusom.

V Emmerichovi Godzili (1998) se je dalo kokičasto uživati, ni pa nikakor bila dorasla japonskim inačicam. Te so medtem dosegle epske proporce in računalniške učinke skombinirale z miniaturami.

Taka je pač japonska odbitost, ko ne veš natanko, ali se s prizori zafrkavajo ali mislijo resno. Ko denimo Godzila ubije molja Mothro, ta izpusti radioaktivni prah, ki prekrije prej poraženega triglavega zmaja Ghidoraha, nakar se ta prerodi v večkrat močnejšega pozoja z energijskim ščitom! V Destroy All Monsters pa nadzor nad Godzilo prevzamejo vesoljci, tako da se mora zemeljski odred predimenzioniranih živali spopasti med sabo.

Pri vsem tem je očitno, kako so pošasti postajale vse bolj človeške. V devetdesetih so bile že domala luštne, kar je še ena posledica namenjenosti mladim. Tudi po tem se ločijo različne, časovno zakoličene serije teh monstrumov, kot so showa (1954-1975), heisei (1984-1995) in millenium (1999-2004). Seveda pa se kaiju produkcija ni končala pri filmih, saj so nastale številne risanke, stripi in akcijske figurice ter filmi v drugih deželah, kot je korejski Dragon Wars.

Vse skupaj je ipak trajalo zadosti dolgo, da se je prisotnost megatečnob ohranila. Iz te prsti so vzklili Spielbergov Jaws, Jacksonov posodobljeni King Kong, v izbranih teatrih prikazovani tokijski Godzilla: Final Wars (2004), Abramsov Cloverfield in pred kratkim Torov veličastni poklon Pacific Rim. Ter najnovejši Godzilin rimejk, ki je prišel v kina ravno 15. maja, ko izide ta Joker. Ker ga nismo videli do časa, o njem ne morem soditi. Dokazuje pa, da je Godzila popkulturna ikona, znana po vsem svetu, ki jo je moč kadarkoli potegniti iz naftalina. Kralj pošasti, prav zares.

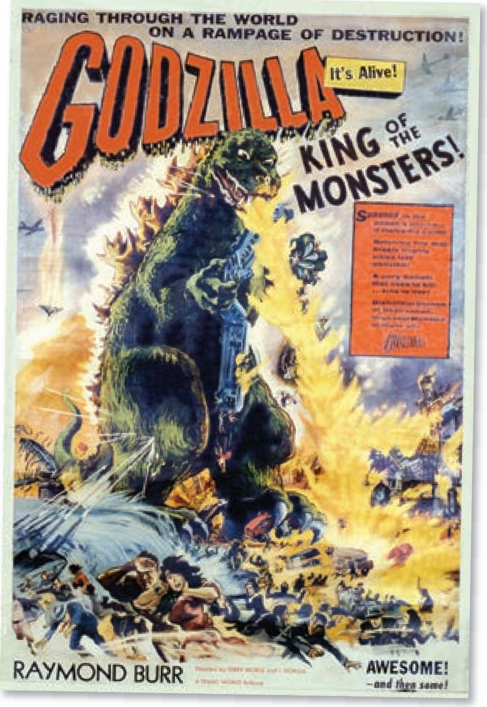


Dragon Wars je bil pred osmimi leti korejski poskus unovčenja azijske fascinacije z velikimi pošastmi. V njem uletijo orjaške kače, igralci pa so bili kljub seulskemu poreklu zahodni. Je dober? NE.

Moja osebna ocena Pacific Rima je 10/10. Del Torov poklon robotskim animejem in kaiju eigam je poslastica za tovrstne geeke, ki niso tako okosteneli, da bi terjali vedno enako obravnavo snovi.

Lej, že leze iz Piranskega zaliva!

Uspeh japonskih kaiju eiga je zavohal Hollywood, ki se z lastno produkcijo ni mogel preveč postavljati. Plima filmov z velikimi pošastmi, ki jo je na zahodu sprožil The Beast from 20,000 Fathoms, je bila kratkotrajna in se je po naslovih, kot so bili The Creature from the Black Lagoon, Them! in Tarantula, polegla še pred koncem petdesetih. Temu so sledila oponašanja za drobiž, ki so žanru prinesla dodaten slab sloves, recimo uradno najbednejši film vseh časov, Plan 9 From Outer Space. Zato so začeli v ZDA uvažati japonske filme, ki so jih zanikrno sinhronizirali in jim včasih kratkomalo dodali naknadno posnete prizore. Tak je bil amerikanizirani Gozdila: King of the Monsters, v katerega so nasilno vtaknili belega poročevalca.


RAGING THROUGH THE WORLD
ON A RAMPAGE OF DESTRUCTION!
GODZILLA
It's Alive!
KING OF THE MONSTERS!
RAYMOND BURR
AWESOME!
—and then some!

JAPANSKO NADPOŠASTKOVJE

MOTHRA

V izvirniku je gromozanski molj Mothra nastopil v lastnem filmu leta 1961, kjer je s skrivnostnega otoka priletel v Tokio reševat dvoje pet pedi visokih domorodskih pevk, ki ju kapitalisti ugrabijo za nastope v cirkusu. Ja, vem. Droge. Vojska ga napade z ATOMSKIMI TOPOVI (/srepo gleda), a vse razmeče s silnim vetrom. Letečnež se je kasneje pridružil Godzili, najprej kot nasprotnik in nato kot prijatelj. Vlogo je imel v več kot štirinajstih filmih in se pojavi tudi v aktualni ameriški Godzili.

GAMERA

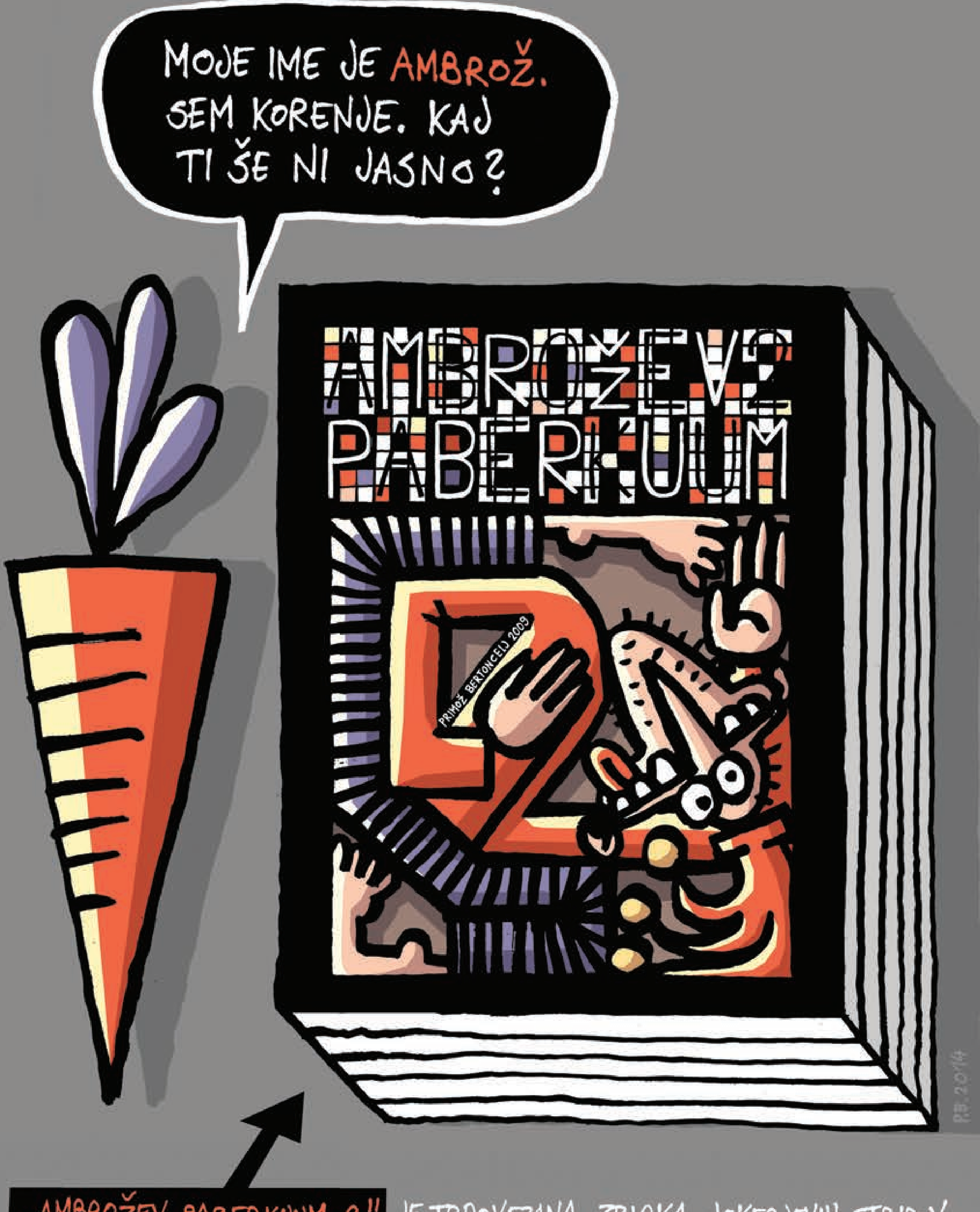
Gamera je orjaška kornjača, ki je službo prvič nastopila že leta 1965 kot še ena naravna sila, ki jo zakrivimo ljudje – je mutantska posledica nuklearne eksplozije. Izmislili so si jo pri Tohu konkurenčnem studiu Daiei. Odbitosti žanra primerno hodi po dveh nogah, v ustih ima zobe, ki jih želve drugače nimajo, lasti si dvoje oklov in za vsak primer še leti. Sposobna se je tudi zapreti v oklep in se ozdraviti. Gamera zunaj Japonske ni tako znana kot Godzila, a je doma dobila že štiri filme.

RODAN

Izvirno japonsko ime tega kruleža je Radon, kar je okrajšava za 'pteranodon'. Temu ustrezno gre za krilatega zavra, ki je bil sprva Godzilin nasprotnik, kasneje pa je z njim združil moči proti silnejšim grožnjam, kakršna je Ghidorah. Sprva je bila njegova sposobnost delanje orkanskega vetra iz kljuna, kar pa so ukinili, ker je bila preveč podobna Godzilinemu radiacijskemu zadahu. V zameno je pridobil druge veščine, kot sta curek ognja v inačici Fire Rodan in prenos življenjske moči v druge.

KING GHIDORAH

Ker so se zemeljski Godzilini nasprotniki izkazali za pusije, so morali avtorji po dostojnega sovraga oditi s planeta. Nazaj so prinesli Kralja Ghidoraha, brezrokega troglavega zmaja IZ VESOLJA (/še bolj srepo gleda), ki ima dva repa, leti, bruha ogenj in je nasploh čezvse zajeban. Sprva je bil Ghidorah tako mogočen, da so morale zemeljske nakaze združiti sile proti njemu. Pozneje pa ga je bil sposoben Godzila ugonobiti z lesketajočim x-ray veležarkom ali karkoli so mu scenaristi za tisti del pač načarali.

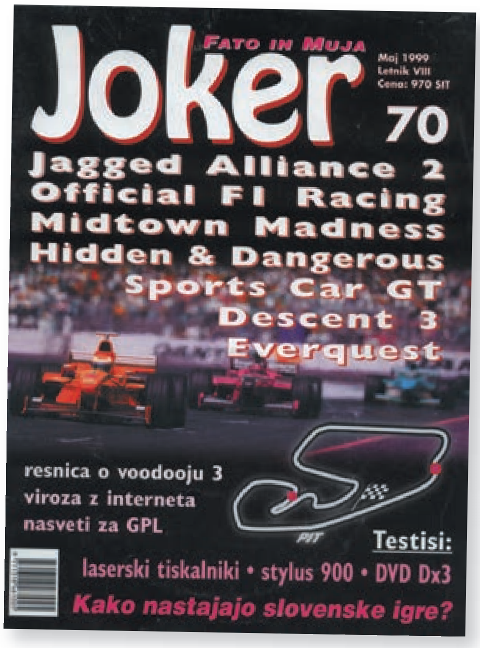

MOJE IME JE AMBROŽ. SEM KORENJE. KAJ TI ŠE NI JASNO?
AMBROŽEV 2 PABERKUUM
PRIMOŽ BERTONCELJ 2009
P.B. 2014

„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

Joker z iznakaženo naslovnico

LordFebo se še vedno spomni davnega, z rožnatimi odtenki prežetega lica Jokerja 70, ki ga niso natisnili tako, kot smo bili predvideli.



Joker
Fato in Muja
Maj 1999
Letnik VIII
Cena: 970 SIT
70
Jagged Alliance 2
Official F1 Racing
Midtown Madness
Hidden & Dangerous
Sports Car GT
Descent 3
Everquest
resnica o voodooju 3
viroza z interneta
nasveti za GPL
Testisi:
laserski tiskalniki • stylus 900 • DVD Dx3
Kako nastajajo slovenske igre?

Rojstnodnevni Joker leta '99 je bil pošteno naphan, saj je imel dvanajst strani več. A kakšnih jubilejnih prispevkov, analnih objav in nepozabnih člankov tedaj še nismo počeli. Pisali smo o spletnem bančništvu, laserskih tiskalnikih in nastavitvah za Grand Prix Legends, največ strani pa smo napolnili z aktualno mečino ter železnino. Osrednjo pozornost smo namenili mesec prej testiranemu voodooju 3000, katerega tehnologijo smo popisali na dolgo in široko ter trmasto zagovarjali mnenje, da je boljši od rive TNT2. Čeprav je podpiral teksture zanikrne velikosti 256 x 256 in izrisoval le 16-bitno sliko.

Opisov je bilo za majski mesec presenetljivo veliko, najslabši spomin pa imam na Hidden & Dangerous. Recenzentsko kopijo te drugosvetovnovojne komandovščine smo, tako kot vse ostale špile v tistem času, dobili od založbe, in sicer zlatkota s flomasterno oznako 'review'. To ni bilo nič neobičajnega, saj smo redno dobivali softver na CD-Rjih celo dva meseca pred izidom. Skratka, dotičnemu špilu, ki je bil načeloma privlačen in z dobro taktično komponento, smo najbolj očitali visoko težavnost, zlasti na rovaš nezmožnosti shranjevanja položaja. No, ko je igra nekaj tednov kasneje prišla v štacune, se je v njem čudežno pojavila opcija 'save game'. Najbrž so češki razvijalci prebrali prve opise in uspeli popraviti kodo, preden je šla v razmnoževanje. Mi pa smo izpadli debilčki tako pred bralci kot pred distributerjem.

Še nekaj debilnega se je primerilo v Jokerju 70. Poglejte naslovnico bolj natančno. Spredaj je rdeč ferrari, kaj pa je tisti rožnati bolid za njim? V vsej zgodovini formule ena vendarle ni bilo dirkalnika take barve. Primerila se je tiskarska oziroma montažerska napaka. Ena od dekel, ki so montirale filme na pole, se je zmotila in zamenjala rumeni ter magentni film. Če bi bila fotografija drugačna, bi se pomota opazila že pri prvem izpisu. A zamenjava barv ni imela učinka na rdečega ferrarija, niti na svetlomodrega benettona, zato se očitno nikomur ni zdelo nič narobe. Nasrkal ga je le rumeni Jordan, ki je posledično postal pinki, in takisto napisi. Žal je bil to edini mesec, ko nisem osebno nadzoroval tiska, kajti bil sem na E3ju. O, kako sem škripal z zobmi! Zaradi računalniške montaže se dandanes kaj takega na eni sami strani ne more zgoditi. Lahko pa pijan tiskar še vedno narobe vstavi plate v stroj oziroma nalije napak barvo v rezervoarje, kar bi rezultiralo v celotni narobe stiskani poli oziroma osmih straneh. Na čimmanj pijanih tiskarjev, torej!

Descent 3 (91) si od prvih dveh hitro ločil po novem vmesniku in grafiki. Ostala je odlična strelska izkušnja s pravim trirazsežnim gibanjem po ozkih rudniških jaških, ki je še danes izziv, če nisi hobotnica. Res škoda, da je bil edini posnemovalec tega pristopa Forsaken iz 1998. No, v trojki si s plovilcem v lovljenju navdušujoče brihtnih robotkov prvič pokukal na površje. Žal je bil to zadnji starošolski Descent, rod pa je nadaljeval Freespace.

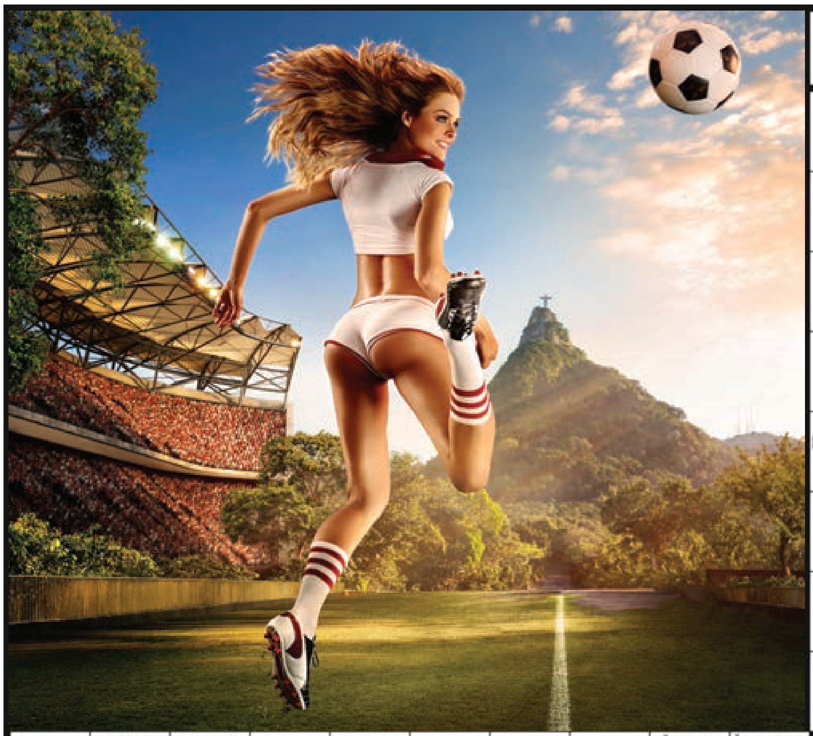
Tistikrat zelo igrana Toca konkurence ni imela. Pravzaprav na PCju sploh ni bilo granturističnih naslovov. Redka izjema je bil EAjev **Sports Car GT** (87), odlično zastavljena simulacija različnih razredov GT. Garaško šofiranje BMWjev, porschejev in lister stormov je ostalo marsikomu v spominu. Mimogrede, razvijalec je bila ekipa Image Space Inc. Ne zveni znano? Kaj pa okrajšava ISI? Ja, to je bil eden prvih izdelkov avtorjev kasnejšega rFactorja.

Če hočeš podoživeti akcijske filme iz osemdesetih na možganski način, **Jagged Alliance 2** (87) ostaja favorit, ki ga novodobne predelave niso presegle. Tropski otok z do zob oboroženimi, zagorelimi plačanci + testosteron, ki je silil iz enovrstičnic? To! Glede na enico so nadgradili izometrični potezni boj, spopad pa se je razdivjal še na strateški karti otoka, kjer ti je računalo z osupljivo predrznostjo kradlo postojanke. Odličen tekmec X-Comom.

V davnih časih prosto trorazsežno vozakanje po odprtem mestu še ni bilo nekaj samoumevnega. Pravzaprav je bilo pred petnajstimi leti tako edinstveno, da je **Midtown Madness** kljub nekam votli vsebini samo zaradi tega dobil visokih 79. Ni namreč vključeval misij ali celo zgodbe, marveč zgolj dirkaško udejstvovanje. In svobodno divjanje v nasprotno smer med prometom z avtobusom ali tovornjakom, kakršnega dotlej še nismo izkusili.

Dolfe je vedno dobrodošla tarča, zato se nadejamo, da ga bomo videli in pihnili v prihajajočem Wolfensteinu. Tole pa je prizor iz klona Volčje skale, poljskega **Mortyrja** (75). Igra je bila sicer solidna, vendar slovansko nedodelana in se je v resnici pretirano šlepala na slavo znamenitega staroste 3D-streljank. Izvirna je bila časoplovba, kajti druga polovica se je odvijala v prihodnosti s primerno drugačno opremo. A naci je naci, kamorkoli ga postaviš.

Za Ultimo Online pravimo, da je popularizirala mmorpgje. Toda **EverQuest** je bil tisti, ki jim je nadel oklep, ki ga nosijo še danes. Sveta trojica tank-pretepač-zdravilec? Iz EverQuesta. Raidanje šefov z več ducat igralci v zameno za bleščeči se plen? EverQuest. Strogo nadzorovan svet, ki se spremeni zgolj z izidi dodatkov? Takisto EverQuest. Eden najvplivnejših špilov v zgodovini. Hecno, da utegne šele prihajajoči EverQuest Next razbiti to formulo.



										250	TELESNO SLABOTEN ČLOVEK	ZAČETEK GESLA	KONEC GESLA	NATRIJ	BISTVO, BIT (V FILOZOFIJI)	OBDELANA ZEMLJA	NEUMEN, NESPAMET. ČLOVEK (NAREČNO)
										NAROČNIK, PREDNAROČNIK		▽	▽				
										PITJE V KRATKIH POŽIRKIH							
										HIMALAJSKA KOZA				MLEČNI IZDELEK PREJA, PREDENJE			
										STAROGRŠKI BASNOPISEC					VASILIJ CERAR PUSTNO PECIVO		
										PREBIVALKA AFRIŠKE DRŽAVE NIGER							GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICAMA
										DESNI PRITOK DONAVE PRI ULMU						CELINA; ZMES ZDROBLJ. KAMNIN	VODA (IZ LATIN. BESEDE AQUA)
										LESNI SLADKOR							
										TEK ČEZ DRN IN STRN	GUMBEK (LJUDSKO) KDOR SE RAD LASKA						
JOKER - maj 2014	MESTO V MANDŽUR. NA KITAJ., ANSHAN	AM. FILM. IGRALEC (CHRISTOPHER)	ŠALJIVOST	SL. GLED. IGRALEC (BRANE)	TONI INNAUER	URADNIKI V STAREM RIMU	KOZAREC S PECLJEM	ŽIVAHEN PLES (NAŠA OBLIKA)	ŠVIC. SLIK. (PAUL, iz črk ELEK) UN(ČA)					NAMAZ, PREMAZ	MAJA VIDMAR VREČA S HMELJEM		
STAVBARSTVO												TEŽA OVOJNINE	KROGLA				
POMANJKANJE UVIDEVNOSTI													POMLADNI MESEC OCET				PERJE PRI REPI, NATJE
MAŠKARA					PRITOK BALHAŠKEGA JEZERA				KDOR RAD SKAČE TOMAŽ AKVINSKI								
REKA V STRATFORDU, ANGLIJA					ORGAN VIŠJIH RASTLIN					DRŽAVA V ZDA (GL. MESTO PHOENIX)							
KUNI PODOBNA ŽIVAL, NORKA					KRČEVIT JOK					TV-VODITELJICA IN IGRALKA (KATARINA)				KRADLJIVEC, ZMIKAVT			

Dobitniki Zmikavtov: Iztok Povše iz Ljubljane, Urška Majhen iz Jakobskega Dola, Rober Režonja iz Lendave. Geselj je bil: GOLD

Izžrebanci kražke: Vanja Bobaš iz Raven na Koroškem (trojček filmov), Anže Žolnir iz Žalca (Grid 2). Rešitev: STOTNIK AMERIKA IN DRUGI MAŠČEVALCI.

Geselj, ki izhaja iz prelestne kražkine slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na rumeni strani *Joker.si*, do 6. junija inkluzivno.

RIOBRAZILNOGOMETNI KVIZNIK

Prizorišče letošnjega svetovnega prvenstva v žogobrcu je Brazilija, peta država tako po velikosti kot po številu prebivalcev, ki jih je 200 milijonov. Od tam so nam domači mesto Rio, plaža Copacabana, ples samba, znani karneval in revne favele. Z malih zaslonov pa superzvezdniški nogometaši, kot so Ronaldinho, Kaka in Roberto Carlos. Manj znano pa je, da je Brazilija federacija iz 26 zveznih držav, da njena prestolnica ni največja metropola São Paulo, temveč leta 1960 umetno ustanovljeno mesto Brasilia, in da več kot 40 odstotkov populacije tvorijo rjavo obarvani, ki jim pravijo 'pardo'. Ter da v Braziliji playstation 4 stane največ koderkoli, namreč 4000 realov ali 1300 evrov. Veliko bolj razširjen je PS3, kar naj bi bil eden od razlogov, da je EA igro 2014 FIFA World Cup Brazil naredil le za dotični sistem. Mi vam podarjamo tri kose tega špila in še en izvod neusmiljene frpjke Dark Souls 2. Z nečim je pač treba poglobiti žalost ob neuvrstitvi Slovenije. Zaporedoma nanizane črke pri pravilnih odgovorih dajo res ne težko besedo, povezano s sireni podobni dretjem južnoameriških komentatorjev ob zadetkih. Vpiši jo na stranko do 6. junija in se nadejaj, da ti bo sreča mila. Katancu ni bila.

1. Na brazilski zastavi je v portugalščini, uradnem jeziku, napisano geslo. Katero?

g) 'red in napredek'
r) 'mast na babe'
x) 'do nebes in naprej'
n) 'mater je vroče'

2. Brazilski nacionalni šport ni curling, marveč nogomet. Njihova proslavljena reprezentanca, ki ji pravijo 'seleção' (selekcija oziroma izbor), se odpravlja po kateri naslov svetovnih prvakov?

i) po prvega, ker vsi vemo, da je fuzbal šport, kjer zmagajo Nemci
e) po drugega, enkrat jim je celo ratalo
o) po šestega, znabiti jim uspe!
a) po dvajsetega, doslej so še vedno zmagali

3. Največja svetovna pridelovalka česa je Brazilija?

u) poželjivih mulatk
e) kokosovega olja
a) risank s papagaji, ki govorijo in si znajo pripraviti omleto, ne bi pa preživeli treh minut v džungli
o) kave

4. Edson Arantes do Nascimento –

e) Ronaldo
a) Garrincha
i) Neymar
o) Pele

5. S čim se ukvarja familija Gracie?

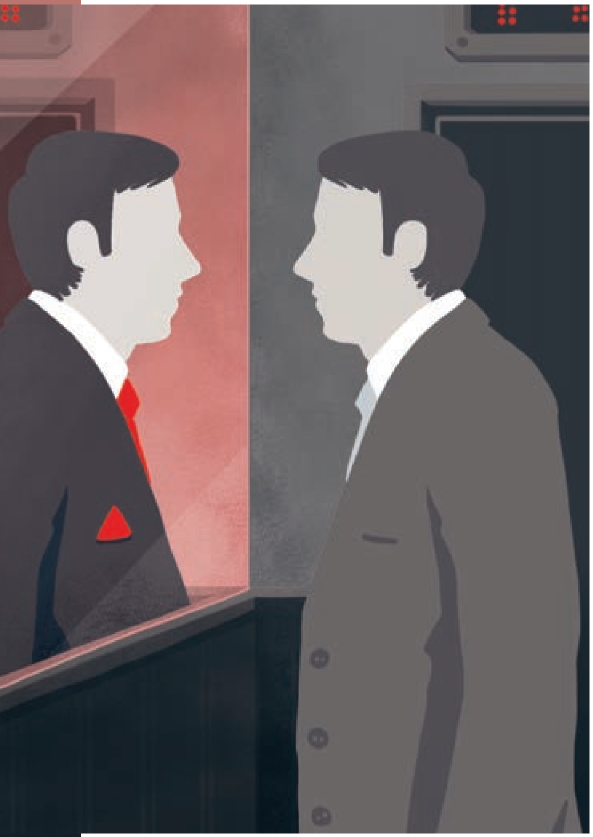
o) z brazilskim jiu-jitsujem, obliko juda
e) s prodajo banan
i) z zastopanjem Microsofta in xboxa v Braziliji
u) s capoeiro, brazilsko borilno veščino, ki združuje ples, akrobacije in glasbo

6. Na gori Corcovado nad Riom de Janeirom stoji 30 metrov visok kamnit kip Kristusa Odrešenika, ki tehta 635 ton in so ga klesali od 1922 do 1931. V kakšni pozi ima roki?

t) sklenjeni v molitev
f) potegnjeni nazaj, kot da bo ravnokar naredil hadoken
l) razširjeni kot simbol miru
y) z njima se drži za glavo, ko gleda tatiče, ki kradejo po Riu

ORDEM E P
BRAZIL

13. nadstropje



Ding. Krili vrat sta se drse razprli in Erik je kot vsako jutro stopil v dvigalo ter pritisnil gumb s številko 13. V sivi obleki in z rjavim kovčkom v roki je čakal, da se dvigne do svoje pisarne in otvori dan, poln analiziranja podatkov. Služba še zdaleč ni bila sanjska, niti plača bajna, a lahko bi bilo slabše. Sam si je rad rekel, da je na pozitivni ničli, in ta izraz ga je vedno pomiril. Kar je veljalo za njegovo službo, je to, da je bila varna. Erik sicer ni vedel, kdaj je varnost postala vrednota za ambicioznega, živahnega mladeniča, polnega upov in sanj. A kaj hočemo, pota Gospodova so od nekdaj bila skrivnostna. Vsako nadstropje je opazoval nalaganje in odlaganje enoličnega, brezizraznega tovora dvigala. Ni želel opaziti, da je tudi sam postal poslobot, kot je rad v mislih poimenoval ostale. Ni opazil, da je ta skovanka žalosten klic na pomoč njegovega nekoč kreativnega uma. Ding. Dvanajst. Kot običajno je po tem nadstropju v dvigalu ostal sam.

Vrata so ponovno zdrsnila skupaj in Erik je čakal neobičajno dolgo. Dvigalo je končno zadrhtelo in na zaslončku se je pojavila navzgor obrnjena puščica, a tokrat brez pripadajoče številke. Interval med nadstropji se mu še nikoli ni zdel tako dolg. Očitno je dvigalo poklical nekdo z vrha in je ta ukaz v sistemu imel prednost. Kako je ne bi, ve se, kje so pomembni ljudje, se je pri sebi nasmehnil Erik. Pa se vendar obrestuje, da na delo prihajam nekoliko prej, je pomislil v trenutku, ko se je dvigalo ustavilo.

Skozi vrata so tokrat vstopili trije mlajši moški, zatopljeni v burno razpravo.

“Si slišal? Mesto glavnega kreativca je baje prosto. Šef naj bi kmalu izbral novega,” je z razburjenim glasom dejal prvi in si ob tem zategoval kravato.

“Kdo pa tega ni slišal? Sigurno bo izbran kdo od zgoraj. Celo nadstropje zase, razgled, lepa plača in ugled. Končno se te upošteva in povsod vedo zate. Sanje, fantje, sanje,” je zavzdihnil drugi in si popravil pobegli koder las.

“Nič, poglejmo, če se že kaj govori, kdo bo ta srečni pizdun. Za prilizovanje ni nikdar prezgodaj,” se je zarežal tretji. Ding, in že jih ni bilo več.

Erik je prvič slišal ljudi iz podjetja tako govoriti o glavnem kreativcu. Do zdaj so se vsi le pritoževali, on pa je moral skrivati svoje mnenje. Bolje zaničevati in biti del družbe kot samevati zaradi drugačnosti. Opazil je, da se dvigalo ponovno vzpenja. Očitno ga potrebuje nekdo še više.

Ding. Tokrat je vstopil urejen moški srednjih let. Erik ga je prepoznal iz fotografij. Šef podjetja.

“Živjo, Erik. Ravno tebe sem iskal,” mu je nasmejano ponudil roko.

“Pozdravljeni, gospod Vrhunec,” je v odgovor zadrhtel Erikov glas.

“Poslušaj, zagotovo si slišal, da je mesto glavnega kreativca prosto. Seveda si, kdo pa ni,” se je zahahljal gospod Vrhunec. “Torej, kot mi je znano, si delaven in prizemljen ter si včasih kar prekipeval od domišljije. Šesti čut mi pravi, da si ti tisti pravi, in moj šesti čut se ne moti. Brez ovinkarjenja – bi rad postal novi glavni kreativec?”

Za Erika se je čas ustavil. Ni mogel verjeti, kaj se dogaja. Biti glavni kreativec so bile njegove sanje, vse, k čemur je njega dni stremel. Hotel je vprašati gospoda Vrhunca, ali se šali, a si ni drznil.

“S-s-seveda,” je komaj izustil.

“Odlično, potem pa le do vrha, da si ogledaš svoje novo delovno mesto,” ga je lopnil po hrbtu gospod Vrhunec in smeje stopil skozi vrata stoječega dvigala.

Erik ni pomnil, da bi mu srce kdaj tako razbijalo. Seveda ne, saj ni še nikdar občutil, kako je, če se ti uresničujejo sanje. Skušal se je pomiriti. Ding. Na zaslončku se je s tremi žarečimi črkami izpisala beseda TOP. Prispel je na vrh.

Vrata dvigala so se odprla in Erik je ostrmel. Težko je bilo zajeti prizor, ki si ga je nekoč tako vneto predstavljal. Povsod sledovi ustvarjanja, neverjeten razgled in detajli, vzeti praktično iz njegovih misli. Kot da bi sam načrtoval prostor. Šele nato je opazil, da na stolu za mizo sedi moški. Pogledal je podrobneje in obstal.

Zrl je v vidno boljšo različico sebe.

“Presenečen?” je vprašal njegov dvojnik, se dvignil s stola in zakorakal proti dvigalu.

“Poglej okrog sebe, Erik. Ti je všeč?”

“Vse to sem ustvaril jaz. Jaz, ki sem idealen ti. Osebno izpopolnjen, srečen, uspešen, neverjetno ustvarjalen. Poglej vsa ta priznanja, poglej slike te srečne družine. Misliš, da si sposoben tega?”

Erik je, še vedno šokiran, zamrmral: “Ne vem, pa že. Rad bi bil.”

“Rad bi bil! Saj si lahko, jaz sem vendar ti! Vsaj v mladosti si bil sposoben tega, ali si še vedno, pa veš zgolj sam. Bi lahko pogledal mladega sebe v oči in se mu opogumljajoče nasmehnil, ko bi ti vzneseno razlagal svoje sanje? Sanje, ki jih živim?”

Erik je pogled obrnil proti tlom: “Rad bi. Kaj naj storim?”

“Ne vem, to moraš ugotoviti sam. Jaz sem ti zgolj pokazal, kaj bi lahko bil, ostalo je odvisno od tebe,” je dejal ta človek, ta poosebitev njegovih želja, in s kretnjo pomembneža ošinil svojo drago zapestno uro. “Čas je, da se vrneš.”

Sanjski pogled je izginil za vrati in dvigalo se je začelo spuščati. To bi torej lahko bil on. Ne, to bo on! Znova so se prebudile tako dolgo potlačene ambicije in odločnost. Začutil je celo kanček zavisti in po dolgem času nemir, ki ga ni hotel zatreti.

Takrat je opazil, da v dvigalu ni drugačna zgolj njegova miselnost. Običajno monotona glasba je imela drugačen zven. Ponavljal se je interval, ki ga je Erik takoj prepoznal. Tritonus. Diabolus in musica. Nenadoma ga je spreletel srh. Ding.

Vrata so se odprla in pred mizo gospoda Vrhunca je znova stal njegov dvojnik, le da je bila njegova drža sključena in pogled povešen. Vrhunec je rohnel: “To je navadno sranje! Niti kreativno sranje, ampak navadno sranje! Kako si sploh drzneš s tako mongoloidnostjo predme?! Marš nazaj za mizo! Srečo imaš, da nisi odpuščen! Spizdi, preden si premislim!”

Vrata so se sunkovito zaprla in dvigalo je drvelo navzdol. Ding.

Sedaj že razcapan dvojnik je z mobilnikom v roki besno korakal po sobi: “Kako lahko rečete, da je ideja za kurac, potem pa jo brez sramu ukradete?! Ja, ja, zanikajte, vsi ste isti, prekleti pizduni. Bomo videli, kdo se bo zadnji smejal. Dosegel bom svoje, pa če je to zadnja jebena stvar, ki jo storim!”

Erik je imel želodec v grlu, in ne le zaradi bliskovitega spusta dvigala. Kaj se dogaja, je bilo vprašanje, ki se mu je vžgalo v misli in stopilo odločnost kot lanski sneg. Ding.

Zaraščen, shujšan moški je klečal na kolenih in uporniško gledal moža v obleki. Celo Erik ga ni takoj prepoznal kot različico sebe, tako se je spremenil. Pred njegovim čelom je komaj opazno nihala pištola.

“Vztrajaš, da nam ne boš več zaupal svojih zamisli? Potem si ravnokar postal zelo moteč element. Ne misli, da si nenadomestljiv. Zadnje besede?”

Takrat se je v dvigalu nenadoma pojavil Erikov dvojnik z vrha, popolno nasprotje moškega na kolenih. Njegov izraz je bil opazno bolj zlovešč kot prej.

“Ali vidim strah v tvojih očeh, Erik? Ali omahuješ? Si nisi še pred trenutkom obljubljal, kako bo sedaj vse drugače?” ga je očitajoče vprašal.

“Ja, sem, ampak ... poglej ...” je zatrepetal Erikov glas.

“Nič ampak. Ti poglej. Poglej mu v oči. Ali vidiš? Več ima skupnega z menoj kot s teboj. Pogum, odločnost. Življenje. Vidiš strah kot pri tebi? Ne. Vsi umremo, Erik, koliko pa nas zares živi? Če kaj, bi moral občutiti zavist. Jo sploh še lahko? Zavist, ker je imel jajca poskusiti. Zavist, ker ne bo vse življenje negotov. Zavist, ker njegova pot do sreče ne temelji na potlačevanju nesreče.”

Kot da bi ga slišal, se je pogubljeni dvojnik takrat komaj opazno nasmehnil: “Poskrbel sem, da bodo vsi izvedeli za vas. Gnoji.”

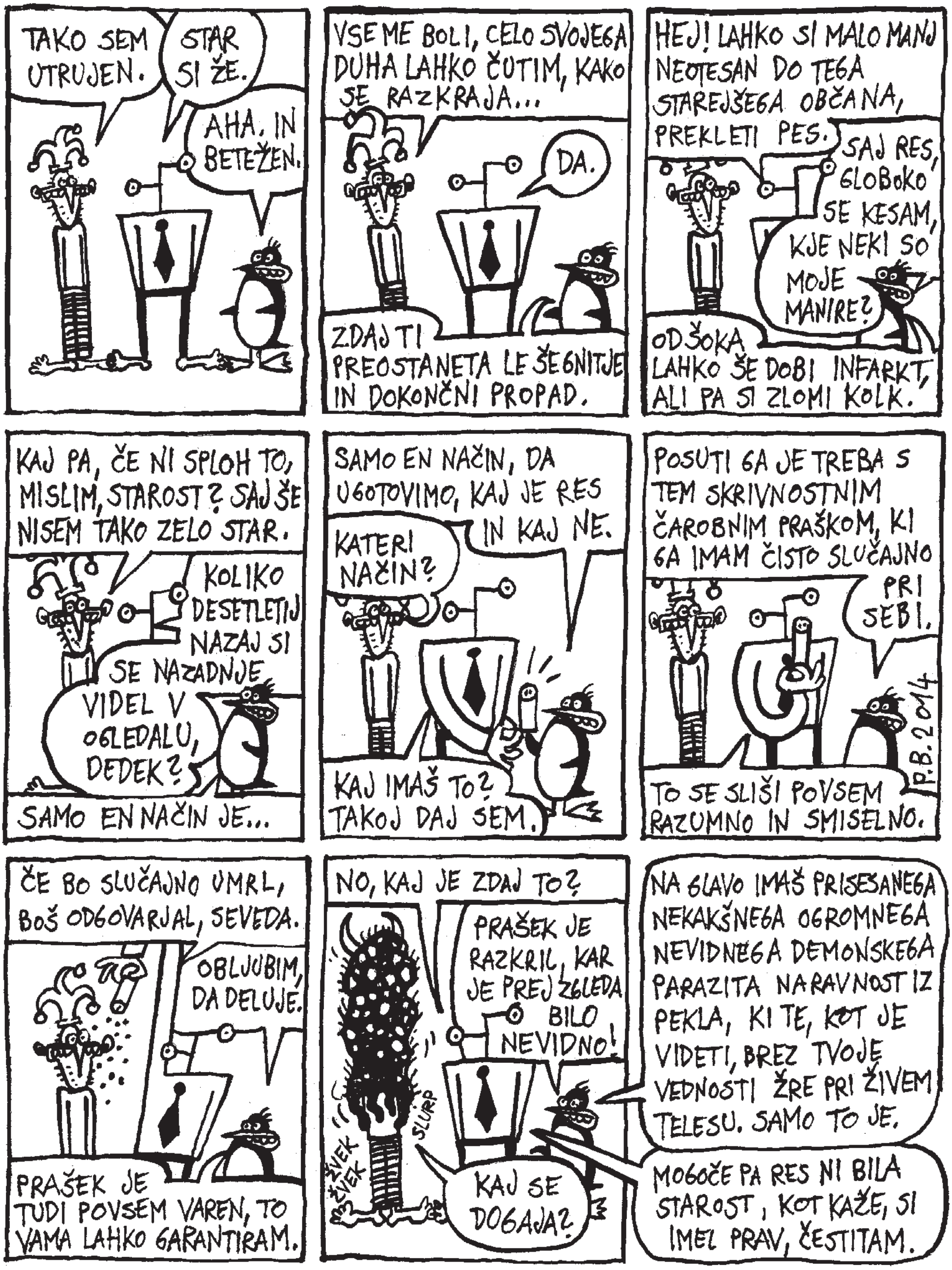
Zaničevalno je pljunil možu na čevelj. Bang. Vrata so se zaprla.

“Brez obžalovanj, Erik. Veš, česa bi se moral resnično bati? Poglej na desno.”

Erik se je, vidno zlomljen, počasi obrnil. V ogledalu je zagledal svoj odsev. Bil je sam. Zaslonček je ponovno deloval in na njem se je izpisala številka 13.

Ding.

Kinezer


TAKO SEM UTRUJEN.
STAR SI ŽE.
AHA. IN BETEŽEN.
VSE ME BOLI, CELO SVOJEGA DUHA LAHKO ČUTIM, KAKO SE RAZKRAJA...
DA.
ZDAJ TI PREOSTANETA LE ŠE GNITJE IN DOKONČNI PROPAD.
HEJ! LAHKO SI MALO MANJ NEOTESAN DO TEGA STAREJŠEGA OBČANA, PREKLETI PES.
SAJ RES, GLOBOKO SE KESAM, KJE NEKI SO MOJE MANIRE?
ODŠOKA LAHKO ŠE DOBI INFARKT, ALI PA SI ZLOMI KOLK.
KAJ PA, ČE NI SPLOH TO, MISLIM, STAROST? SAJ ŠE NISEM TAKO ZELO STAR.
KOLIKO DESETLETIJ NAZAJ SI
SE NAZADNJE VIDEL V OGLEDALU, DEDEK?
SAMO EN NAČIN JE...
SAMO EN NAČIN, DA UGOTOVIMO, KAJ JE RES IN KAJ NE.
KATERI NAČIN?
KAJ IMAŠ TO? TAKOJ DAJ SEM.
POSUTI GA JE TREBA S TEM SKRIVNOSTNIM ČAROBNIM PRAŠKOM, KI GA IMAM ČISTO SLUČAJNO PRI SEBI.
TO SE SLIŠI POVSEM RAZUMNO IN SMISELNO.
P.B. 2014
ČE BO SLUČAJNO UMRL, BOŠ ODGOVARJAL, SEVEDA.
OBLJUBIM, DA DELUJE.
PRAŠEK JE TUDI POVSEM VAREN, TO VAMA LAHKO GARANTIRAM.
NO, KAJ JE ZDAJ TO?
PRAŠEK JE RAZKRIL, KAR JE PREJ ZGLEDA BILO NEVIDNO!
ŽVEK ŽVEK
SLURP
KAJ SE DOGAJA?
NA GLAVO IMAŠ PRISESANEGA NEKAKŠNEGA OGROMNEGA NEVIDNEGA DEMONSKEGA PARAZITA NARAVNOST IZ PEKLA, KI TE, KOT JE VIDETI, BREZ TVOJE VEDNOSTI ŽRE PRI ŽIVEM TELESU. SAMO TO JE.
MOGOČE PA RES NI BILA STAROST, KOT KAŽE, SI IMEL PRAV, ČESTITAM.

ANGELINA JOLIE

DISNEY

ZLOHOTNICA

NE VERJEMITE PRAVLJICI!

DISNEY PREDSTAVLJA ANGELINA JOLIE "ZLOHOTNICA" PRODUKCIJA ROTH FILMS SHARLTO COPLEY ELLE FANNING SAM RILEY IMELDA STAUNTON JUNO TEMPLE LESLEY MANVILLE VIZUALNI UCINKI CAREY VILLEGAS GLASBA JAMES NEWTON HOWARD KOSTUMI ANNA B. SHEPPARD MONTAŽA CHRIS LEBENZON, A.C.E. RICHARD PEARSON, A.C.E. SCENOGRAFIJA GARY FREEMAN DYLAN COLE FOTOGRAFIJA DEAN SEMLER, A.C.S/ASC IZVRŠNI PRODUCENTI ANGELINA JOLIE DON HAHN PALAK PATEL MATT SMITH SARAH BRADSHAW PRODUCENT JOE ROTH, P.G.A SCENARIJ LINDA WOOLVERTON REŽIJA ROBERT STROMBERG

v kinu od 29. maja

TUDI V DIGITAL 3D

www.cenex.si

Disney

CENEX

BIG BANG

vedno nekaj novega

Odkrijte kristalno jasne in svetleče se slike

LED 100 Hz

Full HD Multimedia USB

81 cm (32")
A
40 W
58 kWh

prihranek 20€

redna cena ~~299⁹⁹~~

279⁹⁹

LED televizor

SAMSUNG UE32F5000

Uživajte ob naslednji stopnji neprekosljive kakovosti slike. Napet akcijski film, športni dogodek ali predvajanje videoposnetka preko spleta, imajo različne zahteve za optimalno predvajanje slike. Tehnologija Intelligent Viewing (pametno gledanje) samodejno optimizira celo vrsto parametrov in tako omogoči, da bo vaša slika vedno jasna in ostra.

Možen je nakup v količinah, primernih za gospodinjstva. Ponudba velja v vseh trgovinah Big Bang od 15. 5. do 15. 6. 2014 oziroma do prodaje zalog.

BIG BANG

★ **Asistent** ★

Dostava • Vnos • Montaža • Priklop

Big Bang Asistent vam nudi

- ★ BREZPLAČNO vrhunsko svetovanje,
- ★ BREZPLAČNO dostavo,
- ★ BREZPLAČEN vnos v stanovanje
- ★ BREZPLAČEN odvoz vašega starega aparata,
- ★ ugodno montažo in/ali priklop bele tehnike, računalnikov, televizorjev in ostale avdio-video opreme.

asistent.bigbang.si

Za več informacij se obrnite na naše prodajno osebje.

TABLIČNI RAČUNALNIK TEČAJ

24⁹⁹

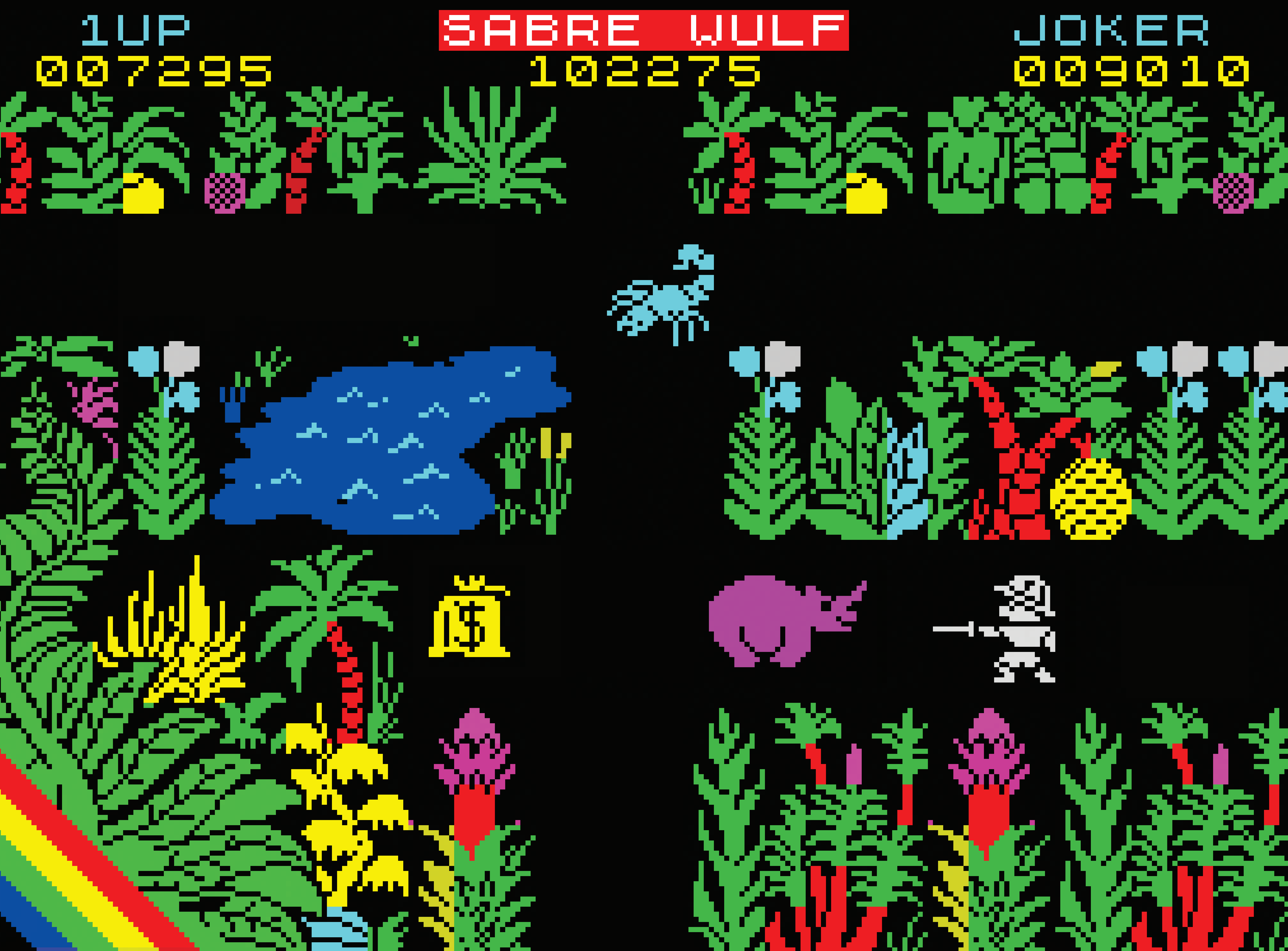
FOTOGRAFSKI TEČAJ ZA ZAČETNIKE

29⁹⁹

RAČUNALNIŠKI TEČAJ ZA ZAČETNIKE

39⁹⁹

Big Bang, d.o.o. | Šmartinska 152, Ljubljana | Tel: 01 309 37 00 | Cene so v € in vsebujejo DDV. | Tiskarske napake niso izključene.


1UP
007295
SABRE WULF
102275
JOKER
009010

Joker
250
Joker